



模拟与游戏

出版单位：黑龙江文化音像出版社
编辑制作：《模拟与游戏》编辑部
出品人：鹰视
主 编：龙二
编辑部主任：GOUKI
专栏编辑：COTOLO、WDPQU
 微风、Xingji Labs
美术编辑：红帽
设 计：Z' Studio工作室
特约撰稿人：楚江、李可文
 MugenChina
 电子DIY工作室
电 话：（8610）64934914
编辑部Email：Hong_Mao@mesky.net
邮 编：100101
地 址：北京市朝阳区大屯安慧北里北京世纪龙都
 国际公寓1307室《模拟与游戏》编辑部
发 行：黎连领
电 话：13311072578
广告经营许可证：京海工商广字第782号
广告总代理：北京白柠檬广告有限公司
广告客户服务部：黄国庆
电 话：（8610）64934914
传 真：（8610）64934914
出版号：ISBN 7-88363-332-5
出版日期：每月15日
定 价：人民币10元（光盘送手册）

广告征订：

本刊作为国内第一本针对模拟器爱好者和游戏爱好者的专业性刊物，现向所有游戏厂商、游戏专卖店、精品店、玩具店征集广告，凡有志于相关事业的厂商或店家均可以优惠的价格在本刊刊载广告。

您只需要提供您的企业相关资料、刊载广告、自己的特色、即可获得超值的广告效应。

详情请电话垂询本刊广告部。

电话：（8610）64934914 联系人：黄国庆

Contents

2003年1月 总第四期

目 录

模拟新闻眼

| | |
|--------------|-----|
| 模拟器篇..... | (2) |
| Misc篇..... | (5) |
| 汉化情报站..... | (7) |
| ROM发布列表..... | (9) |

模拟焦点

| | |
|--|------|
| ICARUS-DC模拟的曙光..... | (11) |
| UNIVERSE BIOS 1.0 for the MVS NeoGeo system..... | (14) |

专题企划

| | |
|-----------------------|------|
| 剑与魔法的世界——龙与地下城专题..... | (21) |
| TV GAME汉化备忘录..... | (36) |

新手入门

| | |
|-----------------|------|
| DC掌机模拟之GB篇..... | (39) |
| 模拟忧思录..... | (42) |

掌机专区

| | |
|----------------------|------|
| 掌机硬件导航..... | (45) |
| 《塞尔达传说》GBA 流程攻略..... | (47) |

失落的天堂

| | |
|-------------|------|
| 本月强档推荐..... | (52) |
| 经典游戏鉴赏..... | (55) |

模拟名人堂

| | |
|--------------------------------------|------|
| Game & Watch——游戏仿真器作者MADrigal采访..... | (58) |
|--------------------------------------|------|

无限道场

| | |
|-------------------|------|
| MUGEN经典人物推荐一..... | (61) |
| 正义学园..... | (62) |

游戏天籁

| | |
|--------------------|------|
| 跨越时空的——《时空之旅》..... | (71) |
|--------------------|------|

研究中心

| | |
|----------------|------|
| PS游戏汉化第三讲..... | (73) |
|----------------|------|

硬件DIY

| | |
|----------------|------|
| DC原装光枪的改造..... | (77) |
|----------------|------|

经典赏析

| | |
|------------------------|------|
| 恶魔城——月下夜想曲：通向极端之道..... | (81) |
| 《罪与罚》——地球的继承者..... | (89) |

读编往来

| | |
|-------------|------|
| 本期光盘列表..... | (95) |
|-------------|------|

虽然没有太多令人激动的消息，但 MAME 0.62 的出现注定这是一个令模拟器爱好者们忙碌的月份.....

■ MAME 0.62

对于喜欢模拟器的朋友们来说，没有什么比 MAME 推出新版更能令人激动了。几个月的等待没有白费，0.62 版的更新再一次改写了模拟器的历史。没有人会再刻意去计算 MAME 新支持了多少个游戏，没有人会在意从 0.61 到 0.62 的等待花了多少时间，这一切，只因 MAME 0.62 的出现。如果你从未接触过模拟器，你也许会认为上述情景的描述显得过于夸张，其实一旦你加入这个圈子，很多人都会用他们的亲身经历向你诉说模拟器的神奇。

模拟器的更新，对于玩家们来说，将是会接触到更多更好的游戏（即便它们略显陈旧）；对于游戏 ROM 收藏家来说，ROM 收集整理将是对硬盘、刻录光驱的又一次考验，对于模拟器作者、ROM Dumper 来说，是技术的提高和资料库的革新。然而对于向笔者这类不学无术的人来说，则是骗取稿费的最佳时机：）。

好了废话少说，让我们来看看 MAME 0.62 给我们带来了哪些值得一玩的游戏吧：

■ 打击者 1945/ 打击者 1945 III

一直以来彩京的 1945 系列在射击游戏领域都有着极高的声誉。《打击者 1945》作为该系列的开山之作，为彩京的射击游戏在街机市场的发展打下了坚实的基础，至今我们在很多射击游戏中仍可以看到彩京系列风格的影子（武器强化的级别、种类、蓄力方式的导入）。而《打击者 1945 III》则是彩京在 X-NAUTS 被收购之前的最后一作，系统方面已经是趋于完美，除了难度方面稍微偏高外，绝对是射击游戏爱好者们值得收藏的作品。MAME 0.62 中这两个游



戏都被加入了声音模拟，各方面的完美程度都令人叫绝，如果不是对机器配置要求比较高的话，相信一定会成为模拟器爱好者们近期讨论的焦点。

■ 龙珠 2 之超级战斗

1994 年由眼镜公司开发的格斗游戏，以龙珠为题材是其最大卖点所在，因为当时无论在日本还是在国内，《龙珠》的原画设定鸟山明大叔可谓红极一时。笔者接触到该游戏的时候大概是初中吧，以当时的情况来说，



它受欢迎程度丝毫不亚于同期的《格斗之王》系列。不过当一个真正喜欢格斗游戏的玩家在尝试过这款《龙珠 2 之超级战斗》之后，便能够很清楚地体会到游戏性和操作感对于格斗游戏来说有多么重要。



■ 硬盘镜像游戏

模拟器中的另类，即便是执着的ROM收集者都不大喜欢将它们列入收藏的行列，主要原因就是，它们太大了……笔者也是因为这个原因，只是从网上草草地拖下来了一个500多M的《Area 51》测试了一下便匆匆删除了。我想很多人和笔者一样至今人不明白MAME为什么要支持这些怪物吧。SO，具体的评测还是请我们的专家微风同志来给大家奉上吧。

■ 美少女游戏

这类游戏在街机市场所占的份额绝对不会比一些中流游戏来得少，开发成本低是其得以生存发展的主要原因。不过其中也不乏一些经典之作，像前几期杂志中我们给大家详细介绍的《蜘蛛美女》。如果您对千篇一律的美女麻将已经感到厌烦的话，类似于《美女蜘蛛》的《Gals Panic》系列将是不错的调剂品。



■ Snes9x v1.39a



与Zsnes并列SFC模拟器的老大，一直以来Snes9x以其简单明了的界面颇受欢迎。不过随着SFC后期游戏的DSP芯片解密技术的成熟，加上Zsnes率先实现的内置时钟功能，Snes9x似乎在技术含量的提升上比Zsnes要慢了几拍。而且整个SFC模拟器的现状也因为缺乏新事物的刺激而渐渐暗淡下来。不知道前段时间给大家介绍的Dejap芯片解密过程有没有人还有印象。当时提到的几个SFC内含加密芯片的游戏中，有一个容量仅仅为24M的《桃太郎地铁》。最近，这个游戏的加密芯片也被破解了，而这次令人感到出乎意料的是：这次首先支持该游戏的竟然是Snes9x的最新版1.39a。事到如今，SFC模拟器在版本上的更新已经没有太多实际的意义，这其中值得回味的，是模拟器作者和爱好者们对模拟精度孜孜不倦的追求。

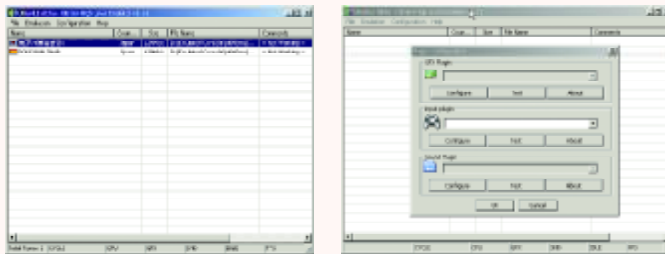
■ Nebula

随着UNIVERSE BIOS的出现，Nebula马上推出了最新的2.21版予以支持，不能不让人感慨EISemi精力之旺盛。从CPS2到PGM，再到NAOMI、以及现在的SEGA Model 2，西班牙模拟器作者EISemi的实力以及工作热情令人吃惊，Nebula也因此成为一款极其受欢迎的街机模拟器。这其中SEGA Model 2的模拟对于模拟界的意义恐怕很难用语言来表达，这也许就是很多人所预言的“模拟器进入3D时代”吧。从1998年Model 2模拟的举步维艰，到现在这些跃动在Nebula上的带有贴图的模拟画面，感动已经不能完全代表笔者目前的心态了，如果你还要抱怨诸如“速度太慢”、“贴图混乱”或者是“我喜欢的XX游戏没有被模拟”之类的问题的话，只能说也许“模拟器”这个东西不是为你而存在的。



■ Uhle Alpha 1.1.1

资深的模拟器爱好者不会忘记当年 Ultrahle 所带来的轰动，在迟迟没有更新的情况下公开源代码的做法是明智的，Emutalk 这个 N64 模拟器专业讨论版最近也因为 Ultrahle 的非官方编译版本火了一段时期。不过在笔者的观念里，为 Ultrahle 加入插件系统的支持始终让人觉得有点不伦不类，就像给 VGS 加个 ePSXe 那样的插件配置系统一样。尽管有人认为“Ultrahle 已经属于历史”，但是依据“存在即是合理”的原则，非官方版的 Ultrahle 在很大程度上还是给模拟器使用者们提供了极大的方便。



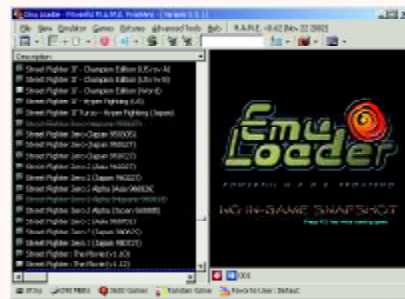
■ 最强的非官方 MAME: Mame Plus:

官方版的 MAME 更新以后，注定会有一大批的非官方版本尾随而来，这其中以 BUT、Sword、K&K、Emuman 四人联手开发的 Mame Plus 最为出色。这其中对于国人来说，没有比完全中文界面更受欢迎了。在 MAME 0.62 推出之后，很多人都在期盼 Mame Plus 的更新，然而匆匆更新的 Mame Plus 却在彩京驱动的编译中犯下了一个不小的错误，导致任何彩京游戏都无法运行。不过开发组很快发现了该问题并及时予以了修正，目前最新的版本号为 0.62.2，强烈推荐 MAME 爱好者们试试。



■ 最好的 MAME 前端工具 Emu Loader 3.31

MAME 0.62 的连锁效应，除了包括各种非官方版本 MAME 的出现外，还有 Emu Loader 这个最强前端的更新。现在很多被 MAME 支持的游戏对于一部分国内模拟器爱好者来说是奢侈的。不过 Emu Loader 这个杰出的前端工具却在最大限度上提升了非视窗版 MAME 的可用性，而且非视窗版 MAME 正是低端电脑配置的朋友们的最爱。至少笔者曾经屡次被人告诫：机器配置不行就不要学人家玩模拟器，但是只要有 Emu Loader，我们就有自豪的理由。



■ 加速版 MAME: fastMAME

是否觉得你的 MAME 速度不够快，这款由 NEOGEO 专题站点 GEOShock 的 katharsis 编译的 fastMAME 一定能够给你带来惊喜，程序在编译过程中对速度进行了大量的优化，所有游戏在速度方面都有 10%-30% 的提升。不仅如此，像一些老大难的游戏《Stun Runner》、《Taito F3》系列、《Mortal Kombat》、《电影版街霸》等等在速度上都有了质的飞跃，要知道《电影版街霸》在笔者现在的 P4 2G 上使用正常版的 MAME 连 40 帧都跑不到。所以说机器配置低的朋友大可以试试 fastMAME + Emu Loader 3.31 的组合，一般来说即便有个 C300 的 CPU，MAME 里面也不会有什么游戏能够难倒你了。





■ PSXeven

PS 模拟器方面的消息在最近几个月似乎淡了不少，不过仍然有模拟器作者在这方面默默地努力着。Xeven 是一位制作 PS 模拟器周边软件的开发人员，他于近期公布的最新 PSXeven 绝对是一款值得期待的重量级 PS 模拟器。PSX Fanatics 的 Keith 测试了该模拟器之后，觉得作者在这 8 个月间的努力成果非同小可！他说只有几个游戏不能运行，目前并不确定是刮碟的问题还是模拟器的问题，还说“很难找到一个不能运行的游戏，在 Keith 的 1.4GHz AMD Athlon T-Bird 的机子下此模拟器可以完美全速运行！”为此他兴奋地一次性抓了 400 张游戏抓图放到了论坛里，很多大作如 Final Fantasy VII、VIII，DQ VII、Grandia、Xenogears，GT 2、Chrono Cross、Star Ocean 2、Tekken 3 等等都在测试列表之中。不过 Xeven 说他还没在编译程序上做过太多的优化，所以速度还是有点潦草。如果事实真如 Xeven 所说，那么 PSXeven 将再度开创 PS 模拟器的辉煌时期。

■ The UNIVERSE BIOS 1.0

由 CPS2Shock 的 Razoola 研究出来的一个软件，它其实是一个 NEOGEO BIOS 的扩展软件，通过它对原来 BIOS 的控制，可以挖掘出很多 BIOS 内潜在的功能，比如在启动画面选择区域和系统模式、通过 BIOS 打开 NEOGEO 游戏的音乐盒功能，以及在游戏中通过 BIOS 调用作弊码功能等等……绝对是前无古人的创意。之所谓“麻雀虽小、五脏俱全”可能就是这个含义吧，详细的介绍请留意本期焦点报道。



■ Icarus 要模拟 NAOMI?

还记得上期杂志中给大家介绍的这个 DC 模拟器么？没错，就是放出《死或生 2》游戏截图的那个。当我们还在讨论 Icarus 的《死或生 2》游戏截图是否可信的同时，Icarus 主页上却传出了 Icarus 要模拟 NAOMI、NAOMI2 甚至

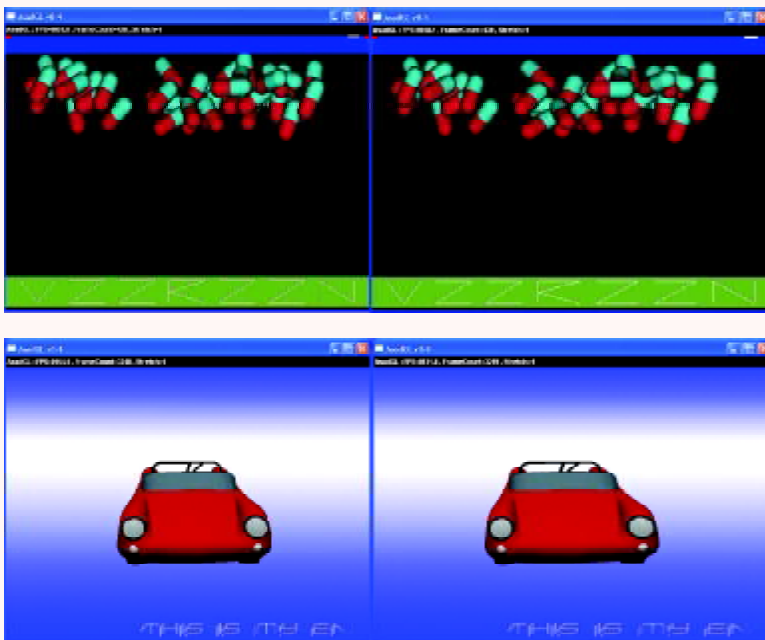
NAOMI3 的消息。NAOMI 全名：New Arcade Operation Machine

Idea，这些街机的结构是基于 DreamCast 开发的，而且比 DC 的性能要强大得多。不过这里存在一个问题就是，无论 DC 还是 NAOMI，它们的游戏资料都是存储在一种特殊的光盘媒介 GD-ROM 中的，由于 GD-ROM 价格的昂贵和结构的复杂，目前只有一个游戏被 Dump 成 ROM，而且在缺乏启动盘情况下游戏无法运行。以下是一些 NAOMI 的硬件图片，能看出它们与 DC 的类似之处吗？

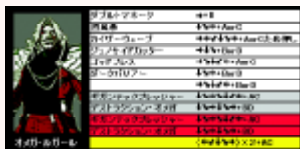


■ PCSX 2 抓图

也许是很久没有仔细地浏览模拟器网站的缘故吧，对一些前卫的模拟器（比如 PS2 模拟器）很少有能够记得下名称的。像 Gstaris（PS2 模拟器用显示插件）、PCSX 2（PS2 模拟器）这类名词一看到便是满脸的茫然……无论是传统的思想还是实际情况，PS2 模拟器在近期内是不可能有什么突破性进展的，我们能够看到的，仅仅是一些纯技术性的讨论而已。不过不要小看这些 Demo、抓图和不起眼的更新，要知道任何一项伟大的成果都曾经经历过原始而枯燥的“方程式阶段”。

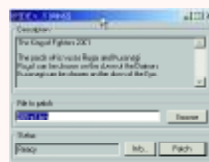


■ KOF2002 BOSS 选择可能



从卡带中取出，然后将其做成可保存的 ROMS 文件保存在电脑上，然后利用网页上的补丁将 ROM 补好，最后将补好的 EPROM 文件还原到卡带上。这看似简单的过程其实隐藏了很多值得思考的问题，首先，《KOF2002》的补丁是依据什么做出来的？这不由让人联想到它的 ROM，尽管上面说了是依据《KOF97》的补丁做法来做的，这样的说法怎么想都有些牵强。而且按照以往的 NEO ROM 结构，《KOF2002》的 P ROM 肯定也是加密的，这样的话又怎么能够根据《KOF97》来给《KOF2002》的 P ROM 做补丁呢？嘿嘿！反正在下是没有《KOF2002》的 ROM，那东西现在拿着心里可不踏实。

“《KOF2002》是否被模拟了”这样的话题在网络上已经被讨论了无数次了，其结果都是“没有”。不过笔者前几天在日本站点看到的一则消息似乎对《KOF2002》的模拟话题能够有所启示。该网页上讲述的是一个《KOF2002》选择 BOSS 补丁的用法：首先把 ROM 中的 P1.rom 从



\\图:31.bmp \\图:32.bmp

■ CyberDisc:

一日在国外网站上瞎逛，偶然间看到这么一则新闻。说的是 Sega 在 CyberDisc 上推出的一项服务，用户只需要注册就可以下载土星游戏在电脑上玩，很多老外猜测这就是前些时间流传的世嘉将要推出的土星模拟器。主要是因为这里面除了有曾经移植过电脑的《VR 战士 2》和《VR 战警 2》之外，还有像《铁甲飞龙 2》和《战斧 THE DUEL》这样的游戏出现。其实这是提供日本 CABLE 宽频网络「ZAQ」的关西多媒体服务所举行的一场 SEGA 的 SS 主机游戏软件下载传送的测试人员募集活动，参加者在免费取得「ZAQ CLUB」的 ID 后，将可以从网上下载这两款游戏，并直接在电脑上体验，但是究其根源究竟是模拟器还是 PC 移植版？目前还很难说清。

从这期开始，汉化新闻这个栏目的新闻由我——dwt_so 为大家提供，有什么意见请大家指出，我的邮箱是：
dwt_so@sina.com。



■《脱狱》完整汉化版：

最近在 FC 游戏汉化上研究最多的就要算 peacockwang 了，他目前已经汉化了《脱狱》，从这个游戏的汉化程度来说他汉化水平相当高（但不知为什么只汉化了游戏开头的介绍），而且他也准备汉化 FC 上的《忍者龙剑传3》和《双截龙》，而《双截龙》将是一个汉化修改版。以下是他原话：

“这是我的练手之作，麻烦大家帮忙看有无 BUG，希望大家玩的开心！过段时间，会写些东西，关于汉化的全过程。”（从这段话也可以看出作者有可能是港台的，请各位玩家也支持支持港台兄弟哟！）



■《恶魔之剑》汉化版：

作者是 antigloss，一个新人，这个汉化游戏是他的处女作，也是 FC 上的游戏（最近为什么这么多人汉化 FC 上的呢？）。整体汉化不错，只是作者连游戏的名字都没搞清楚，这个游戏应该是《不动明王传》也叫被作《影子传说2》，是一个公司出面，我现在还记得当年日夜玩《影子传说》的情景。经过作者 3 个小时的奋战，终于……将他的处女作完成了！这个游戏是英文版的，叫《DAMON SWORD》，作者译成《恶魔之剑》。因为文字非常非常非常的少，加起来不到 20 字，所以才选了它作为处女作。在高手们看来，汉化这个游戏简单是不屑一顾，因为实在是简单之极。但对于作者这个新手来说，却碰了不少砖头。一开始因为找了几次都找不到那些英文字母的代码，所以汉化得很差。后来不知道怎的，又找到那些代码了，所以片头那些英文汉化得不错。只是不知道那样翻译恰当否。由于缺乏经验，画字就用了近一个小时。不管怎么说，作者的处女作总算大功告成：“虽说字数少，但也是完全汉化版的哦！快去鼓励他吧！他需要掌声和笑声还有鲜花！如果能得到你下载回去试玩哪怕是 1 秒钟，都将会是他一生中最大的荣幸！作者要谢谢各位！！谢谢狼组！谢谢屎王！谢谢自己！”



■《游戏王6》汉化测试版发布！

KONAMI 也是一个炒冷饭大王，把《游戏王》前后炒了 7 次，不单游戏卖得好，就连游戏的动画和周边都卖得不错，特别是《游戏王》系列的每一套卡，我想集齐的人不多吧，反正我是没有看到一个！如今，这个系列之一的《游戏王6》已经被勇者汉化小组的九柳汉化了，他这两个星期大部分时间都在玩游戏，不过这几天一鼓作气把《DM6》解决了，并推出了测试版（叫作测试版是因为剧情对话没汉化，当然有时间的话

我还是会翻译的。不过有人玩《DM6》还看剧情对话吗？）。卡牌说明和对战信息文字是 100% 中文。由于作者不知道是不是正确的 ROM，所以提供完整汉化 ROM 下载，用 VBA 测试没问题。

<http://kuyagi.yeah.net/>



■《银河战士》汉化 1.00 版补丁放出！

上期杂志介绍了汉化的《前线任务》，这个月 Chrono 继续努力，又完整汉化一个 GBA 上的经典游戏——《银河战士》。《银河战士》可以说是近期 GBA 上不可多得的好游戏，我刚玩时还以为是《恶魔城》呢。而 Chrono 汉化这个游戏真是为大家造福啊！从《银河战士》开工，到现在只用了不到 20 天的时间，真可以说是进展最快的一项汉化工程了。游戏经过多次测试，应该没有什么 BUG 了（但作者发现似乎这个 ipsexe 有点问题，打补丁有时会出错），在玩这个汉化版游戏时要使用 GBA 的 BIOS 文件，请大家注意！如果您发现有错的话请尽快通知作者，作者也希望别人在转载他的作品时要保留原有的 readme 文件。不过我想这个游戏也会像 CGP 小组汉化的几个 GBA 游戏一样，逃不过 D 商的眼睛的……

<http://chronoz.yeah.net/>



■《世界传说 - 换装迷宫 2》正式汉化！



目前 CGP 只汉化 GBA 游戏，而且汉化质量很好，在汉化完几个大作后，现在又为《传说》迷带来了好消息，他们将汉化《世界传说 - 换装迷宫 2》。小组成员小胖终于正式开始了汉化《世界传说 - 换装迷宫 2》。整体汉化非常顺利，现在汉化程度 10%，各个地方都汉化了一点，不过状态栏全改成了英文的，这样大家就能知道升级后哪些地方改变了。物品说明部分、职业图鉴说明部分全部翻译，开始剧情部分也汉化了。但是 ROM 字库的字不够用，所以还是要破解和替换字库。

<http://cgpteam.yeah.net/>

■《口袋妖怪》汉化开始

由 CGP 小组成员 ROC 带来的好消息，CGP 也将开始汉化 GBA 上最新推出的《口袋妖怪》，这可是许多人等待的游戏啊！前阵子才将 GB 版再打完一遍，感觉依然爽啊，现在又在 GBA 上推出了，再爽一次！由于出差的原因，ROC 不久前才得知《口袋妖怪》发布了，这是他很喜欢的游戏，因此在第一时间进行破解。目前完成了程序的破解（原编码为 1Byte 改成双字节编码。追加简体字库，并且保持原来字库的显示风格。修改显示程序，适合 11x11 点阵字库的显示），很快即将投入翻译工作！

http://cgpteam.yeah.net



■《魔神转生 2》汉化始动！



这个游戏早在勇者组汉化的项目里，可一直没有公布，现在就放一点图出来给大家看看效果，破解翻译都已经定了，也算是正式开始了吧。ASM 是狼组的 metore，ROM hacker 是勇者组的白开水.com，翻译 Monkeyking。这次能做到这种程度，多亏 metore 帮了很大的忙，在此表示感谢。从这个月开始，已经有不少小组和汉化人开始合作了（鼓掌）。已知的有 shikeyu 帮 Chrono 做《银河战士》的 LOGO，狼组的 metore 帮汉化情报资源站的光量子 ASM，模拟中文网汉化小组的翻译帮勇者组的 dwt_so 翻译《圣斗士》的文本，还有狼组的 metore（又是他！？）帮勇者组的白开水.com ASM 等等，已经是一个很好的开始了，希望汉化小组们能真正作到互相帮助，这样所有游戏的中文化就不只有一个梦了！

<http://www.chinaemu/zhuanti/necrosaro>

| | | |
|------|--|---------------|
| 0697 | Car Battler Joe (U) [-] | JOE的汽车战斗 |
| 0698 | Deadly Skies (U) [-] | 致命的天空 |
| 0699 | Beast Shooter Mezase Beast King (J) [-] | 斗兽王 |
| 0700 | Silk to Cotton (J) [-] | 丝绸与棉花 |
| 0701 | Best Play Pro Yakyuu (J) [-] | 最佳职业棒球 |
| 0702 | Nan no Umi no Odyssey (J) [-] | 南之海的奥德赛 |
| 0703 | Monster Farm Advance 2 (J) [-] | 怪兽农场进化版2 |
| 0704 | DiGi Charat DigiCommunication (J) [-] | 美丽女孩商店 |
| 0705 | Masters of the Universe He-Man- Power of Grayskull (U) [-] | 宇宙人希曼-骨之力量 |
| 0706 | Dungeons and Dragons- Eye of the Beholder (U) [-] | 龙与地下城之目击者 |
| 0707 | Tony Hawk Pro Skater 4 (U) [-] | 托尼职业滑板 4 |
| 0708 | Reign Of Fire (U) [-] | 火焰王朝 |
| 0709 | Pocky & Rocky With Becky (U) [-] | 琶克洛克和贝克 |
| 0710 | The Powerpuff Girls Him And Seek (U) [-] | 力量女孩HIM和SEEK |
| 0711 | Dexter's Lab Chess Challenge (U) [-] | 幸运实验室-国际象棋挑战赛 |
| 0712 | Disneys Treasure Planet (U) [-] | 迪斯尼之宝藏行星 |
| 0713 | Crazy Chase (U) [-] | 疯狂追击 |
| 0714 | Godzilla Domination (E) [-] | 哥斯拉大战 |
| 0715 | Lord Of The Ring Fellowship Of The Ring (E) [-] | 指环王-戒指的团体 |
| 0716 | Davis Cup (U) [-] | 戴维丝杯网球大赛 |
| 0717 | Lord Of The Rings The Two Towers (E) [-] | 指环王-双塔 |
| 0718 | Justice League Injustice For All (U) [IRFF] | 全职正义同盟 |
| 0719 | Wer Wird Millionaer (U) [-] | 百万富翁大挑战 |
| 0720 | Fairly Oddparents Enter The Dleft (U) [IRFF] | 恐怖的冒险少年 |
| 0721 | Harry Potter And The Chamber Of Secrets (U) [IRFF] | 哈利波特与密室 |
| 0722 | Contra Advance The Alien Wars EX (U) [IRFF] | 魂斗罗异型战争EX |
| 0723 | Frogger Adventure 2 The Lost Wand (U) [IRFF] | 青蛙大冒险 2 失落的魔杖 |
| 0724 | Kawaii Pet Shop Monogatari 3 (J) [-] | 可爱宠物店物语 3 |
| 0725 | Smugglers Run (E) [-] | 逃跑走私犯赛车 |
| 0726 | The Powerpuff Girls Him And Seek (U) [-] | 力量女孩HIM和SEEK |
| 0727 | Zidane Football Generation (E) | 齐达内足球2002 |
| 0728 | Agassi Tennis Generation2002 (E) | 阿加西网球一代2002 |
| 0729 | Defender (U) | 防御者 |
| 0730 | Star Wars - The New Droid Army (U) | 星球大战-新德罗拉军 |
| 0731 | Disney Sports Soccer (U) | 迪斯尼足球 |
| 0732 | Dan Doh!! Xi (J) | 大都西高尔夫 |
| 0733 | Tomb Raider The Prophecey (U) | 古墓丽影 |
| 0734 | The Mummy (E) | 木乃伊 |
| 0735 | Contra Hard Spirits (J) [-] | 魂斗罗执念 |
| 0736 | FIFA Football 2003 (E) [-] | FIFA足球2003 |
| 0737 | Shin Megami Tensei Devil Children Yami no Sho (J) [-] | 真女神转生-暗之书 |
| 0738 | One Piece - Nanatsu Shima no Daihihou (J) [-] | 海贼王-7大秘宝传说 |
| 0739 | Pink Panther (E) [-] | 粉红豹 |
| 0740 | The Revenge of Shinobi (U) [-] | 忍复活 |
| 0741 | Rocky (U) [IR00] | 洛基 |

GBA ROM中英文列表(二)

| | | |
|------|---|-------------------------|
| 0742 | Croke! Yume no Bunker Survival (J) [-] | 禁断密货危机 |
| 0743 | Hot Wheels Velocity X (U) [-] | 热爆越野赛车X |
| 0744 | Mary-Kate And Ashley Sweet 16 (U) [-] | MARY-KATE和ASHLEY的甜蜜16号车 |
| 0745 | Rugrats-I Gotta Go Party Gba (U) [-] | RUGRATS-我要参加派对 |
| 0746 | Hamster Gurakubu 3 (J) [-] | 仓鼠俱乐部3 |
| 0747 | Super Robot Taisen Original Generation (J) [-] | 超级机器人大战原创世纪 |
| 0748 | Monster Rancher Advance 2 (U) [-] | 怪物农场2 |
| 0749 | Island Xtreme Stunts (E) [-] | LEGO赛车岛 |
| 0750 | Galidor Defenders of the Outer Dimension (E) [-] | |
| 0751 | Rocket Power Beach Bandits (U) [-] | 火箭划板 |
| 0752 | The Wild Thornberrys The Movie (U) [-] | 丛林冒险 |
| 0754 | Shrek - Hassle at the Castle (E) [-] | 怪物史瑞克 |
| 0755 | Metroid Fusion (E) [-] | 银河战士 |
| 0756 | Shin Megami Tensei - Devil Children Hikari no Sho (J) [-] | 真女神转生-光之书 |
| 0757 | Pokemon Sapphire (J) [-] | 口袋妖怪-蓝宝石 |
| 0758 | Dungeons and Dragons - Eye Of The Beholder (E) [-] | 龙与地下城-窥探者之眼 |
| 0759 | Napoleon - L'Aigle de Guerrre (F) [-] | 拿破仑 |
| 0760 | Pokemon Ruby (J) [-] | 口袋妖怪-红宝石 |
| 0761 | Fantastic Marchen - Keaki Okusan Monogatari (J) [-] | 水果屋的物语+动物占卜 |
| 0762 | Scan Hunter (J) [-] | 钓鱼猎人 |
| 0763 | Super Monkey Ball Jr (U) [-] | 超级猴子球JR |
| 0764 | EggMania Tsukande! Mawashite! Dossun Puzzle (J) [-] | EGGMANIA 抓! 转! 落下! |
| 0765 | Moto GP (J) [-] | 摩托GP |
| 0766 | Card Party (J) [-] | 卡片聚会 |
| 0767 | Silent Scope (J) [-] | 沉默狙击手 |
| 0768 | Earthworm Jim 2 (E) [-] | 蚯蚓战士JIM 2 |
| 0769 | Tarzan Return To The Jungle (F) [-] | 泰山-回到丛林 |
| 0770 | Phantasy Star Collection (U) [IRFF] | 梦幻之星合集 |
| 0771 | Gauntlet Dark Legacy (U) [-] | |
| 0772 | Disney's Kim Possible (U) [IRFF] | 迪士尼-金的任务 |
| 0773 | Minority Report - Everybody Runs (U) [-] | MINORITY的名单 |
| 0774 | Altered Beast - Guardians Of The Realms (U) [-] | |
| 0775 | Kirby - Nightmare in Dreamland (U) [IRFF] | 星之卡比-梦之泉 |
| 0776 | The Legend Of Zelda - Link To The Past (U) [IRFF] | 塞尔达传说 |
| 0777 | Disneys Treasure Planet (E) [-] | 迪士尼-财富行星 |
| 0778 | Street Fighter Alpha 3 (E) [IRFF] | 街头霸王ALPHA3 |
| 0779 | Titeuf - Ze Gasmachine (F) [-] | |
| 0780 | Legends of Wrestling 2 (E) [-] | 摔角传奇2 |
| 0781 | Choro Q Advance 2 (J) [-] | Q版赛车2 |
| 0782 | Jikkyou World Soccer Pocket 2 (J) [-] | 实况世界足球口袋2 |
| 0783 | Medal Of Honor Underground (U) [-] | 荣誉勋章 |
| 0784 | Star Wars - The New Droid Army (E) [-] | 星球大战-新德罗拉军 |
| 0785 | Zapper (U) [-] | |
| | | |

ICARUS-DC 模拟的曙光

文：白金之星



1998年11月20日，这是日版 S E G A Dreamcast 发售的日子。这部曾经被认为是128位的游戏主机，代表着当时 SEGA 最高的技术结晶。由于 SEGA

上一部主机土星的败北，无论是 SEGA 还是 SEGA 的支持者们都希望 DC 能够打一场漂亮的翻身仗，而且 DC 当时还难得地得到了足有一年多的空挡期，可以说当时在性能上没有能与之匹敌的游戏主机出现在市场上。但是现实是残酷的，尽管 DC 上优秀的游戏不少，甚至有像《灵魂能力》这样的满分游戏，但当 SONY 不慌不忙地发布 PS2 的天文数字般的性能指标后，还是一下子就注定了 SEGA 失败的命运。于是 DC 英年早逝，早早地停产，结束了一代传奇主机的一生……

对于游戏爱好者来说，不管 SONY 的商业运作手腕多么强大，PS2 卖出了多少万台，最终我们需要的，还是好玩的游戏。所以不管 DC 是不是在商战上失败，它都是一部有着优秀游戏的“已故”游戏主机，对于这样的主机，还有什么理由能挡住它的模拟器出现呢。何况 DC 还是一部有着完整开发包流传，系统构架类似 PC 的一台主机。

第一个 DC 模拟器“Dreamer”发布在 2000 年中，作者 EISemi 大家是相当熟悉的了（什么？你不知道？那么 Nebula 你总该知道吧）。但 EISemi 当时却并没有发表任何公众版本，Dreamer 被用来提供给 For DC 的模拟器作为

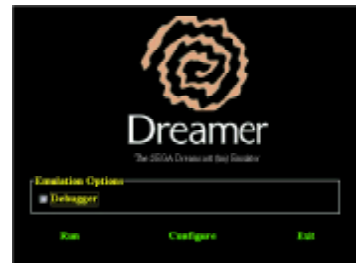
调试平台。因此实际上见过 Dreamer 的人还真不多，但据说 Dreamer 对 CPU 核心的模拟相当完善，甚至 2D 部分模拟是堪称完美的，缺乏的主要是 3D 部分的图形

解密和 GD-ROM 的控制上。而另一个 DC 模拟器 Dreamemu 在透明度方面则要好一些，至少它有实际可供测试的版本发表。而且 Dreamemu 还在 2000 年 12 月 10 日发表了史上第一张用模拟器抓下的 DC 商业游戏抓图——Namco 博

物馆中的《Pacman（吃豆）》。这不能不说是件神奇的事情，因为 Dreamemu 的作者 Lord Cheese 只是个不到 20 岁的年轻小伙子，而且除了一个半途而废的 N64 模拟器外，他没有编写其它模拟器的经验！而他所模拟的却可说是当时最复杂的系统之一。

在 2000 年的圣诞节期间曾经传出过 Dreamer 能够运行商业游戏的消息，甚至还有运行《疯狂出租车》的抓图，但最后被证实只是个玩笑。实际上 Dreamer 在 2000 年末的时候结束了开发，原因主要是因为 EISemi 觉得在这条路上已经走不了更远，于是转行去开发 CPS2 模拟器了。而 Dreamemu 则到目前为止都有继续在开发，尽管一直都还停留在运行 DEMO 的程度。尽管两位 DC 模拟器先驱都没有最终达成运行商业游戏的成就，但它们却有一个相当优秀的接班人——Icarus。

Icarus 原名叫做 Boob!cast，2001 年 10 月份正式发表。一开始 Boob!cast 就表现出相当出色的实力，不仅支持了 VMU（Virtual Memory Unit —— DC 的可视记忆卡系统），也可以运行相当数量 For DC 的各种模拟器。Icarus 的主要作者名字叫做 Cyrus64，协助开发的



有2002年初加入的ZeZu。Cyrus64主要作CPU系统的模拟，而ZeZu则主攻图形系统。他们的配合使Icarus在短短一个月里就飞速地解决了诸如材质贴图、Tile加速器等等问题，短时间内就可以带有贴图地运行相当数量原先不能运行或有各种问题的DEMO程序，而同样的DEMO，Dreamemu却是到最近才可以运行，而且还不能使用任何光源和贴图。

更令人兴奋的事发生在2002年5月30日，Icarus开始有能力运行商业游戏了！当时Icarus发表了《Sega Smash Pack》的标题画面抓图，这是Icarus在短时间里在GD-ROM和BIOS系统方面取得极大进步后得到的成果。比起以前的各种抓图，这次Icarus所发表的游戏抓图最大的不同是：游戏是用CD-ROM上直接读取数据显示出来的，换句话说，就和大家所熟悉的SEGA CD、PSX模拟器的运行方式是一样的。由于DC那独特的GD-ROM是无法通过普通光驱读取的，所以这一部分是用HLE和CD-ROM结合完成的。尽管有些投机取巧，但却是唯一可行的方式。Icarus表现相当出色，可以运行完过场演示，标题画面，甚至可以开始游戏——尽管在画面上，尤其是3D部分糟糕得一塌糊涂。

但是更恐怖的事是在半年后的最近，Icarus开始发表令人跌破眼镜的真正的商业3D游戏抓图——《疯狂

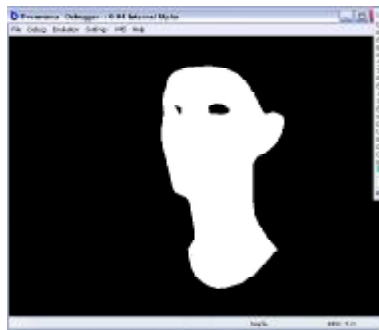


出租车》、《生与死2》、《VR射手》、《MDK2》、《能量宝石》……这是一种什么概念呢？YES，3D图形的保护已经被解决，并且可以正确显示出来了。Icarus所发表的截图中，可以明显看出没有光源的模拟，部分背景也是花的，

但主要的3D和2D场景显示都是正确的。到了这个程度，相信图形上的完美模拟只是时间问题了。唯一的问题是速度，Icarus目前在1GHz的机器上也仅有5FPS左右的速度，而且还有可能随时死机。但一方面Icarus还在不断进行着优化，另一方面目前PC的CPU性能越来越强，2、3GHz的主频已经很平常了，相信最终速度问题会得到解决。

不过Icarus小组也没有满足于目前所取得的成果，他们现在有更宏伟的计划——模拟NAOMI！11月27日，在Icarus的主页上，有一篇简短的消息被发表。“我们有兴趣研究Icarus可模拟的Dreamcast并行系统：NAOMI街机系统。最终会是NAOMI2，或许还有NAOMI3”如果传闻是真的，在笔者看来，这真是个疯狂的计划，要知道NAOMI和NAOMI2都是目前业界“最先进”的3D街机基板，尽管模拟界最近在3D街机硬件上的模拟取得了不少成就，但不论SYSTEM22还是Model 2和NAOMI系列都不是一个数量级上的。Icarus小组为什么会对NAOMI感兴趣呢？

NAOMI (New Arcade Operation Machine Idea，同时也是日本女性的名字，还记得MSG里的直美博士吗？) 基板，是SEGA在Model 2之后推出的当时最高性能街机基板，主要是给街机厂商提供一个相对廉价而性能强大的游戏开发平台，相对于DC的惨淡收场，NAOMI倒是在街机领域相当风光，尤其是2001年后街机开始复苏，使用NAOMI和NAOMI2所开发的街机游戏（包括《VR战士4》



在街机领域相当受人瞩目。NAOMI 是在 1998 年 9 月 17-20 日的 JAMMA (Japan Amusement Machinery Manufacturers Association, 日本娱乐机器厂商联合会) 上被第一次展出的, 从时间上来推断, NAOMI 和 DC 其实在同一套系统下开发, 最终我们看到的是两套系统, 分别对应街机和家用机, 但实际上几乎是完全一样的。大家可以注意图片, 最初 NAOMI 标志上的“0”实际上就是 DC 的那个蚊香! 下表是 NAOMI 和 DC 规格的比较:



| | Dreamcast | NAOMI |
|---------|---|---|
| CPU | 日立SH-4 64-bit RISC CPU | 日立SH-4 64-bit RISC CPU |
| | 主频200 MHz, 运算速度360 MIPS, 浮点运算能力1.4 GFLOPS | 主频200 MHz, 运算速度360 MIPS, 浮点运算能力1.4 GFLOPS |
| 图形引擎 | NEC PowerVRSG | PowerVR 2 (PVR2DC) |
| 声音引擎 | Yamaha Audio Core | Super Intelligent Sound 处理器 |
| | 32-bit RISC CPU | 基于Yamaha AICA 45 MHz |
| | DSP实时效果 | 64声道ADPCM) |
| | 64声道 | |
| | 完全3D音频支持 | |
| | 硬件音频压缩 | |
| 主内存 | 16 Mb | 32 Mb |
| 图形内存 | 8 Mb | 16 Mb |
| 声音内存 | 2 Mb | 8 Mb |
| 媒体 | 12速GD-ROM | ROM板 (最大168 Mbytes) / GD-ROM |
| 发色数 | 32位真彩 | 16700000色 |
| 多边形生成能力 | 最多300万 | 最多300万 |
| 像素填充率 | 500百万 | 500百万 |
| 图形特效 | 透视纠正贴图映射 | 硬件凹凸贴图 |
| | 点, 双线, 三线和相异性过滤 | 雾化 |
| | Gouraud阴影 | 透明混合 |
| | 雾化 | Mip Mapping |
| | 32-bit Z轴缓冲 | 三线过滤 |
| | 彩色光源 | 抗锯齿 |
| | 全屏抗锯齿 | 环境贴图 |
| | 硬件凹凸贴图 | 超级采样 |
| | 硬件材质压缩 | |
| | 光影调整 | |
| | 超级采样 | |

从这张表中可以看出, DC 和 NAOMI 的主要区别实际上只在内存方面, 无论是主内存, 显存还是声音部分, NAOMI 的内存都比 DC 大一倍以上, 借以提高运行速度。因此从这个思路上去考虑, 如果 Icarus 已经相当完善地模拟了 DC, 那么距离模拟 NAOMI 也只是一步之遥而已, 甚至还可以绕过 GD-ROM 的问题, 直接读取 ROM ——模拟 NAOMI 最大的问题在于 ROM 的 Dump。毫无疑问, NAOMI 是高端的街机基板, 完全靠捐赠恐怕难以支持 Dump 小组的工作, 而且 NAOMI 加密也相当严密, 加上碍事的 GD-ROM 系统 (NAOMI 的 GD-ROM 系统比起 DC 更加难以破解, 因为在这个系统中, 存在一个电子密钥, 只有这个密钥存在于 DIMM 中, 系统才可以读取 GD-ROM 上的资料, 这个

密钥每个游戏也都是不同的), 难度恐怕不会输给当年的 CPS2。Icarus 目前采取和 MAMEDEV 御用 Dumper: 著名的 Guru 合作的方式来得到 ROM 来源, 并且也号召有能力模拟器爱好者能够踊跃捐赠。在 Icarus 的主页上有一些捐赠事宜的说明, 包括任意数量的金钱, 将自己的或者购买的 NAOMI 基板赠送 / 出借等等。

那么 NAOMI2 又是一个怎样的系统呢? 在 2000 年 9 月 21 日 - 23 日的东京 JAMMA 上, SEGA 展示了换代的 NAOMI2 基板: CPU 没有改变, 依然是日立 SH-4; 图形



处理器使用两块 PowerVR2 (PVR2DC-CLX2) 并附加了辅助芯片用来处理 T&L; 多边形生成能力增加到了千万 / 秒, 同时还带有 6 点光源; 像素填充率足足增加了 4 倍达到了 2000 百万; 依然使用 GD-ROM 和 ROM 板作媒体……大家可以看出, 尽管性能上有了突飞猛进的改良, 但基本构架却没有什麼改变, SEGA 这次偷的懒可是不小。所以尽管系统变得更加强大, 但从模拟器开发的角度来说, 却也没什么特别为难的地方。基于这点, Icarus 小组说最终希望模拟 NAOMI2 也不是痴人说梦的笑谈。

最后再来谈谈 NAOMI3 吧, 尽管这似乎属于未来的事情了 (我本来想用科幻这个词的, 但却又似乎就在眼前……)。SEGA 的董事 Tetsu Kayama 在最近谈论过一次关于第三代 NAOMI 系统的开发情况。这个由 SEGA AM4 研正在着手开发的新系统据说是在充分研究了 NAOMI2 性能的扩展性之后进行的, 正在开发中的游戏包括《Virtua Fighter 4: 进化》和《灵魂能力》的新作《Soul Surfer》。尽管没有任何人透露过 NAOMI3 到底使用了那些关键部件, 以及性能究竟如何, 但参考 NAOMI2 的表现——使用相同的 GPU 系统和更多的更快的内存, 向下兼容, 双倍以上的机能扩展——NAOMI3 也很可能是一个系统构架不变, 只是通过提升部件处理机能而获得更高性能的系统。如果这是真的, 上帝保佑 Icarus 小组和所有模拟器爱好者。



文 / Emu-Zone: NEOGEOER

UNIVERSE BIOS 1.0 for the MVS NeoGeo System



即将为大家介绍的是 MVS 基板系统专用 UNIVERSE

BIOS 1.0。MVS 是由日本游戏厂商 SNK 开发的一款业务用游戏基板，我们所熟悉的《格斗之王》系列、《饿狼传说》系列等等知名游戏均采用了该基板作为开发平台，是现役业务用街机基板中寿命最长的一块，像 PLAYMORE（原 SNK 现已被该公司收购）开发的《格斗之王 2002》《龙吼》等游戏，仍然在沿用 MVS 基板。UNIVERSE BIOS 是由 CPS2Shock（知名 CPS2 破解组织）的 Razoola 研究制作出来的一套非官方 BIOS 系统。使用过电脑的朋友都知道“BIOS”的意思是基本输入输出系统（Basic Input Output System），它控制着整个硬件系统的基本输入输出。具体的例子就是：PC 在开机的时候会显示相关的硬件信息，比如硬盘、光驱……而 MVS 基板在启动的时候会显示它固有的开机 Logo 画面（希望我这样的解释能够让部分人理解）。Razoola 的这个 UNIVERSE BIOS 实际上就是 MVS 基板上原始 BIOS 的一个扩展程序，

它能够将 BIOS 内部的一些功能开启，以及将一些在开发途中尚处于调试阶段的功能自我完善。其实大家参考一下 UNIVERSE 的英文意思就应该有所感触。



由于这是一个非官方授权的 BIOS，所以在您在将其安装至您的 MVS 硬件上时所出现的任何问题、造成的任何损失将不会得到补偿。您在自己的 MVS 硬件上使用该 BIOS 之前应该有自己承担的顾虑。



设计 UNIVERSE BIOS 是基于非商业性 MVS 用户群的，所以如果您不属于该群体，请勿轻易尝试将其应用于商业性质的场合（比如营业性街机厅），由其带来的利益问题也将由您自己承担（UNIVERSE BIOS 中所公开的大量作弊功能对于营业性街机十分

不利，试想象如果你有一台能够让玩家轻易切换到 Free Play 模式下的《格斗之王 2002》，那会是什么一种情况）。

UNIVERSE BIOS 无法用于家用版的 NEOGEO 卡带上，尝试在家用卡带上安装 UNIVERSE BIOS 将给您带来无法估量的损失。

在使用 UNIVERSE BIOS 之前请确认您拥有 MVS 原型基板，否则将牵涉到国际版权法规的相关条例。UNIVERSE BIOS 的源代码完全属于 Razoola 所有，原型 MVS BIOS 的版权属于 SNK。不要以任何方式随意散布 UNIVERSE BIOS 及其 Dump 形态的 EPROM（尤其在用于牟利的场合），除非你有能力承担由其带来的一切后果。

简介：UNIVERSE BIOS 是一款供 MVS 原型基板拥有者在 MVS 启动画面时方便地切换家用机和街机模式区域码的软件，并且在使用额外功能的同时不会影响到原型 BIOS 的固有机能。除此之外 UNIVERSE BIOS 还具备一些原型 BIOS 所屏蔽的功能，比如用操作台实现投币、测试模式、记忆卡管理等等，当然原型 BIOS 所具备的操作丝毫没有删减。



主要功能:

1. 快速简单地实现 MVS 到 AES (家用机系统的简称) 系统的切换, 你可以在家用机模式下轻松实现许多特有的、方便的功能 (比如训练模式、对战模式)。

2. 快速简单地实现国家区域码之间的转换 (一些游戏在美版的状态下会出现将出血等“暴力成分”以白色显示的情况, 这时候需要将其转换为日版状态才能正常显示)。

3. 可以进入 DEBUG DIP 和 DEVELOPER 模式, 这个模式下你能够在硬件能力能够承受的前提下对游戏进行任何你喜欢的修改操作。

4. 内置 1200 条以上的作弊码, 可以省去你使用各种修改器的时间。

5. 内置音乐盒功能, 可以根据声音代码选择游戏中的音乐来逐条播放, 对于喜欢制作 MP3 的朋友是一个不错的选择。

其它功能:

1. 对 SNK 专用手柄和摇杆增加了额外的操作功能。

2. 区域码和系统一旦被设置, 则必须通过 UNIVERSE BIOS 程序本身才能够修改。

3. 使原型的 BIOS 能够进入标准的记忆卡管理画面 (未加入 UNIVERSE BIOS 之前这里是不能进入的)。

4. 在启动画面进入测试模式而不需要通过特殊控制设备的连接。



5. 可以移除一些近期的 NEO 游戏中存在的家用模式保护 (比如 KOF2000 在正常状态下家用机模式是不允许开启的)。

如何安装 UNIVERSE BIOS:

对于 MVS 基板来说, 你需要将网上下载的 EPROM 格式 UNIVERSE BIOS 镜像通过一块 27c1024 型号的 EEPROM 替换掉原来 MVS 电路板上的 BIOS 芯片。以下是 UNIVERSE BIOS 在各种型号的 MVS 基板上运行的情况:

- MV-1 = 没有测试但是应该能够运行
- MV-1A = 没有测试但是应该能够运行
- MV-1B = 没有测试但是应该能够运行
- MV-1C = 没有测试 (BIOS 并不是可拔插的, 而是焊接在主板上)
- MV-1F = 经测试完全能够运行
- MV-1FZ = 没有测试但是应该能够运行
- MV-2F = 经测试完全能够运行
- MV-4F = 没有测试但是应该能够运行
- MV-6F = 没有测试但是应该能够运行

MV-1C 型号的 MVS 基板, 采用的是内置式的 BIOS 结构, 也就是说, 它的 BIOS 是直接焊接在主板上的。你需要将其在主板上的焊脚一点一点地取下来, 才能通过插槽安装 UNIVERSE BIOS。所以如果你没有比较过硬的电工技术以及相应的电路常识, 还是不要轻易尝试为好。最好请专业人士进行操作。当然, 如果你还是不放心, UNIVERSE BIOS 的官方主页上会提供现成的 UNIVERSE BIOS 安装服务。你只需要支付 25 欧元就可得到一块已经还原好的 UNIVERSE BIOS EPROM。这其中的费用包括:

- * EEPROM 格式的 UNIVERSE BIOS 成品
- * 今后很廉价的升级费用
- * 一个使用向导
- * 5 欧元的运费

更多的信息可以发 email 到 orderBIOS@cps2shock.com 获得。

对于模拟器用户, 那就要简单得多了。目前来说就笔者知道的模拟器当中, 有两款支持 UNIVERSE BIOS 的调用, 他们分别是元老级 NEOGEO 模拟器



NeoRAGE x 和近来势头非常看好的多街机模拟器 Nebula。前者只需要将网上下载的 UNIVERSE BIOS 解压出来并更名为 neo-geo.rom, 覆盖掉模拟器目录中的同名文件即可。Nebula 的话更简单, 只需要将 neogeo.zip (原 BIOS 文件压缩包) 和下载的 UNIVERSE BIOS 压缩包 (文件名是 uni-BIOS.zip) 一同放在 roms 路径下就行。

UNIVERSE BIOS 的详细用法 (由于本人没有真实的 NVS 基板, 所以以下全部以模拟器中的状态来介绍):

启动方法:

模拟器 NeoRAGE x 在替换了 neo-geo.rom 之后在



启动时会自动显示 UNIVERSE BIOS 启动画面, 而 Nebula 需要在模拟其中依次设置 Game → Neogeo Options → Use Universe-BIOS 之后才能将 NEOGEO 的标准启动画面切换到 UNIVERSE BIOS 的启动画面。

功能菜单

如果你第一次运行 UNIVERSE BIOS, 会在模拟器启动的时候显示如图所示画面。它主要包含该软件的一些介绍性的文字和版权信息。如果你的 MVS 基板在每次启动的时候都显示这个画面, 那就说明你的基板备用电池用完了, 赶快去更换吧。在该画面显示时按下 NEO 游戏中的操作键 A 键, 便可进行详细的 UNIVERSE BIOS 设置了。

区域和模式的选择:

接下来会提示你选择基板的区域码和模式, 区域码

指的是游戏的版本, 分为日美欧三个版本, 一般来说日版会是最完整的版本, 美版和欧版会由于一些特殊的原因而去掉一些效果上的显示, 比如美版的《合金弹头》是用白色来显示游戏中的鲜血, 这大概与美国一直提倡的“让暴力远离青少年”理念相符吧。还有细心的朋友一定会发觉《拳皇》系列的不知火舞只有在日版下才有的特殊效果:)。



UNIVERSE BIOS 主菜单:

这里的四个子菜单集结了 UNIVERSE BIOS 最主要也是最有用的功能。除了第一次进入 UNIVERSE BIOS 的时候在设置完区域模式之后自动进入之外, 你也可以在启动 MVS 系统的时候一直按住 A+B+C 三个操作键进入。

区域和模式的选择 (REGION SETUP):

同上面介绍, 如果你觉得之前设置的有什么不妥的话可以重新进行设定。



基本 BIOS 设置 (GENERAL BIOS SETTINGS):

这里主要是 BIOS 一些最基本的设置选项。



屏蔽启动时的硬件检测 (Disable BootUp HW test):

开启这项后 MVS 在启动的时候会跳过大部分的 RAM 和 VRAM 检测, 这样可以使启动速度略微加快, 不过不能保证硬件的完全正常运行, 不推荐勾选。

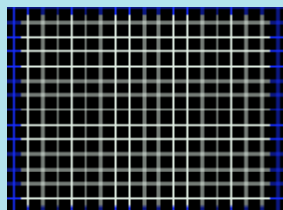
屏蔽作弊引擎 (Disable Cheat Engine):

勾选后无法在游戏中打开作弊功能, 上面提到 UNIVERSE BIOS 内置了 1200 条以上的作弊码, 其中包括一些我们常见的“选择 BOSS、血槽不减”等功能, 还不至于大量的使用普通的修改器所不能实现的功能。

任何记忆卡的状态，你需要在游戏中按下TAB键出现的弹出菜单中选择记忆卡管理栏（Memory Card Settings），之后选择插入记忆卡（Insert Memory Card），设置好能用的记忆卡数目（Active Memory Card），退出就可以了。如果没有经历这个步骤，模拟器中是无法执行上述记忆卡管理操作的，而对于真实的MVS基板，则需要把记忆卡插在主板上才能使用。

测试模式：

其实在原型的BIOS中我们照样可以进入这个



TEST模式，所以这里只给大家简单介绍一下就行了。在游戏启动的时候按下B + C + D组合键就能进入测试模式的主菜单，你会看到以下子菜单：

硬件检测（HARDWARE TEST）：

按下去以后出现一个怪异的检测画面，只有复位才能够退出。

硬件参数设置（SETTING UP IN THE HARD DIP）：

设置、查看硬件设备的各种参数，比如商业用模式、无限制自由PLAY、暂停模式等等。



软件参数设置（SETTING UP IN THE SOFT DIP）：

这里面可以设置收币柜的运作方式，包括投多少币可以玩一轮（一般来说新到的热门游戏老板都会在这里设置成多币一玩……）、是否限制投币后拥有一定的时间直至按下开始键开始游戏，以及在游戏开场介绍的时候（无人玩时的演示）是否播放背景音乐。还可以设置所运行游戏的各项参数，



比如时间、难度、是否以红色显示血等……属于标准的DIP设置

营业额统计（BOOK KEEPING）：

如果你雇了一名小工来帮你看店，你是否会担心他经常虚报营业额而中饱私囊？

那么在这里你可以清楚地看到每天、每个月、每个游戏的投币数、游戏数都被记载得清清楚楚，相关职业的朋友可不要来报复在下，呵呵。

| K.O.F. '98 | | | |
|------------|------|-------|-----------|
| | PLAY | CONF. | REV. TIME |
| JUL | 0 | 0 | 0:00 |
| AUG | 0 | 0 | 0:00 |
| SEP | 0 | 0 | 0:00 |
| OCT | 0 | 0 | 0:00 |
| NOV | 0 | 0 | 0:00 |
| DEC | 0 | 0 | 0:00 |
| TOTAL | 0 | 0 | 0:00 |

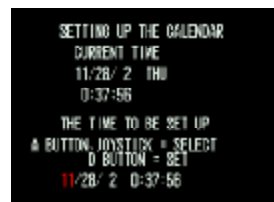
设置代码编号（SETTING UP THE CODE NUMBER）：

具体功能尚不明了，主要是笔者从未输入成功过一个正确的代码，输入成功后代码会被记载入记忆卡当中。



设置日历（SETTING UP THE CALENDAR）：

调整MVS基板的时钟、日期等等，模拟器中的时钟是由电脑的系统时钟来决定的，而MVS基板则需要你自己去调节。



退出（EXIT）：

无需多说。

作弊引擎：

相当于一个庞大的游戏修改库，1200个以上的作弊码被包含在小小的一个BIOS当中，真是不敢想象！如果你研究出更多的新作弊码，可以给作者寄去，来不断充实这个修改库。在使用作弊引擎的时候需要注意的是：

1. 如果需要在游戏中使用锁定类型的作弊码（比如血槽不减等），那么请在游戏设置中把Game Over后相关的功能关掉，否则很可能无法生效。

2. DEBUG DIP拥有比作弊引擎更高的优先权，如果DEBUG DIP占据了作弊码所在的地址，那么将优先考



虑DEBUG DIP 而无法让作弊功能生效。

3. 忘了说了, 作弊引擎的开启方法是在游戏任何時候同时按下选择键(投币键)和开始键。

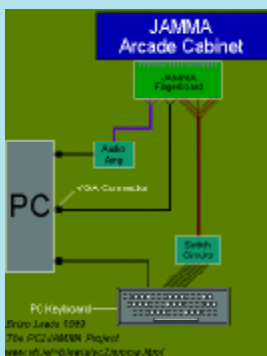
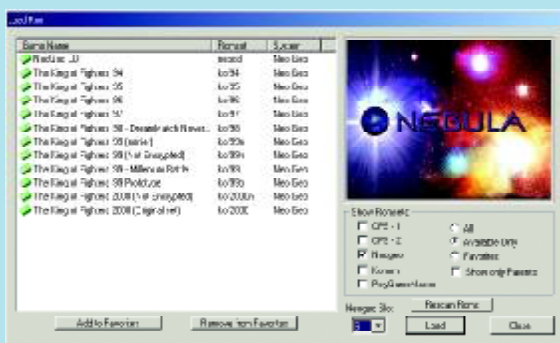
多插口的 MVS 基板:

英文原名叫 MultiSlot MVS System。这是一种特殊的 MVS 基板型号, 笔者只是偶然地见到过一次这种机型。它可以同时读取几个 NEOGEO 游戏, 并且通过切换键来实现不同游戏之间的切替。现在的模拟器 Nebula 也支持 MultiSlot MVS System, 就是说你可以用 Nebula 同时读取 6 个不同游戏, 前提是你的电脑配置要足够强大, 然后你可以通过键盘上的数字键“0”键来实现不同游戏的切替。在 MultiSlot MVS System 下, UNIVERSE BIOS 会有一些功能会受到限制。只要你同时读取了两个以上的游戏, 那么你的作弊引擎会完全失效, 而且像 Input Crossing 这样的功能将不能同时运用于所有的游戏。

作杆的规范体系。它的全称是 Japanese Amusement Machine Manufacturers Association, 它对统一街机游戏操作模式有着杰出的贡献, 一般来说符合 JAMMA 规格的街机操作杆包含以下几组要素:

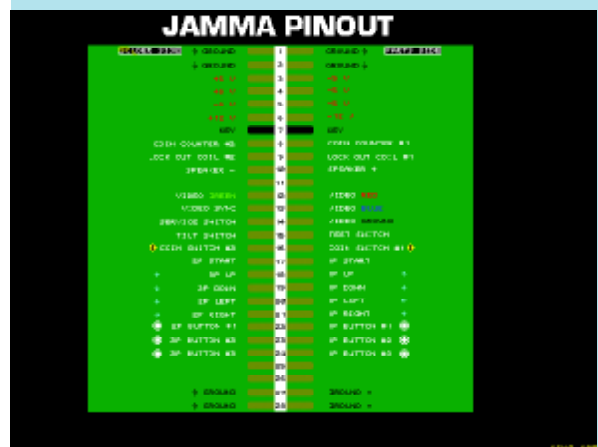
- * 两组操纵杆
- * 四个游戏键加上一个开始键
- * 投币装置
- * 连接到显示器的 RGB 显示输出
- * 立体声音源输出
- * 一个测试键

有了这个规范之后, 使用 JAMMA 规范的游戏很容易实现基板外壳设备互换, 从而极大地方便了营业性机厅的经营者。不过就在 JAMMA 建立不久, 游戏界格斗天尊 CAPCOM 即首先对该规范作出了挑战。CAPCOM 的《街头霸王》系列格斗游戏所提倡的六键操作很明显与 JAMMA 产生了分歧。于是有了将最后一个键定义为“Kick harness”的做法, 也就是说除了三个拳键外, 最后一个键控制着三个脚的操作。这种新的规范后来被命名为“JAMMA+”。MVS 基板的游戏大多数都是完全符合 JAMMA 规范的(因为 NEOGEO 游戏的标准键位只有 4 个), 所以在使用 UNIVERSE BIOS 的时候, 大多数游戏都不会有问题。



JAMMA

文中出现的这个 JAMMA 可能很多朋友会依据上下文的意思把它当作一个游戏的控制杆来看待, 其实并不是这样。硬要说的话, JAMMA 是一种街机操





至此UNIVERSE BIOS的主要功能基本介绍完毕，我们附带的光盘中包含有相关的模拟器和BIOS文件，大家可以根据本文对其一一进行实践。在使用过程中遇到疑问的话，可以到官方网站<http://BIOS.cps2shock.com> 查询，祝大家玩得愉快。

常见问题FAQ:

Q: 我在使用了UNIVERSE BIOS之后，一些游戏在家用机模式下无法暂停了，请问是什么问题？

A: 这是因为一些游戏是直接通过端口来控制而不是通过BIOS，所以造成了暂停键失效的问题，目前已知有此类问题的游戏有：

3 Count Bout Metal Slug 3 Metal Slug 4
Money Puzz Exchngr Rage of the Dragons
SengokuSengoku 2 Sengoku 3 Spin Master
Strikers 1945 Plus Super Dodge Ball

Temco World Soccer The Last Blade The
Last Blade 2 The Super Spy Voltage Fighter

Andro DunosArt of Fighting 2 Art of Fighting 3
Ganryu Magical Drop 3

Metal Slug 2 Metal Slug X



不过使用MV-1F型号的用户可以尝试将“26”和“d”点连接到操作杆的1P、2P相应的选择键上，或者通过JAMMA设备的“26”和“16”，以及“d”和“T”的连接来实现代币和暂停键的共用，这样便间接

地解决了一些游戏在家用模式下暂停无效的问题。

Q: 在使用了UNIVERSE BIOS之后我的区域码和系统模式无法在模拟器之中更改了，是不是只能在UNIVERSE BIOS中才能更改？

A: 不是的，造成这些问题的原因很可能是你之前设定的区域码和系统模式被存储在基板的备份静态存储器里面了，很多游戏是需要你在正常退出游戏后（指在Game Over之后）才能覆盖掉原来的设定的。

Q: 进入作弊引擎菜单后音乐能不能够暂停？

A: 不能，而且在今后也不可能。

Q: 在UNIVERSE BIOS启动画面是不是投币无效？

A: 是的。

Q: 我在音乐盒和作弊引擎中会时常出现字体大小不同的情况，是什么原因呢？

A: 这是硬件系统中连接到Z80 CUP的限制引起的，一般来说如果硬件无法通过8x8色块的图像（也就是字体所用的规格），那么在音乐盒中就会出现该问题。

Q: 游戏《Blazing Star》是不是无法开启作弊引擎，我一按热键就会自动复位。

A: 目前来说该游戏的家用机模式确实存在此问题，今后的版本中有待解决。

Q: UNIVERSE BIOS对应什么类型的MVS基板？

A: 上面已经就这方面作了详细的介绍，除了MV-1C这个特例之外，基本上无论是单插口还是多插口的MVS基板都能适用。

Q: UNIVERSE BIOS能够用于NEOGEO家用机吗？

A: 不行。



剑与魔法的世界

——龙与地下城专题

Advanced Dungeons & Dragons®

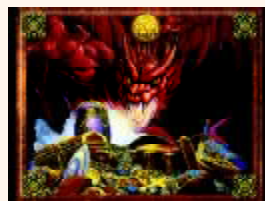
前言

AD&D 的全称是 Advanced Dungeons & Dragons (高级龙与地下城), 这套系统并不是专门为了 PC 或 TV 游戏而设计的, 最初的玩法是一群人围在一张桌子旁只用纸、笔和骰子几种工具来进行的真人角色扮演游戏, 这种游戏称为 T-RPG (Table Role Playing Game) 即“纸上角色扮演游戏”。这里要知道的是 AD&D 只是一套通用的游戏系统, 而不是专门为某种固定的游戏世界设立的规则。但是为了让游戏者能充分地投入到这个充满幻想的世界中, 衍生了不少幻想世界的历史设定及其相关的小说故事。所以即使是发生在不同世界背景下的游戏, 例如《龙枪》系列的克莱恩与《博得之门》所在的遗忘国度 (Forgotten Realm) 也可以用 AD&D 所设定的规则进行游戏。

这里谈到的是 CAPCOM 的 CPS2 游戏《龙与地下城》系列。这个系列一共发售了两作, 都是堪称超经典的 ACT, 其爽快的操作感、多种多样的宝物、华丽的魔法、特色鲜明的职业设定、分歧路线的选择……太多出色的地方让人甘愿沉迷其中。

为什么同时提及到这两种玩法完看似完全不同的游戏呢, 前面提到的《龙与地下城》系列就是套用了 AD&D 规则, 再融入了最受欢迎的 ACT 要素, 使得不懂得 AD&D 规则的玩家也能玩得很痛快, 而对于了解 AD&D 的玩家来说则是在 RPG、TRPG 以外的全新体验; AD&D 规则与 ACT 游戏的完美结合, 这正是《龙于地下城》系列受全世界玩家欢迎的原因。

谨以本篇献给那些喜欢《龙与地下城》而又希望了解 AD&D 的玩家们。





冒险开始



英雄们更换武器



过关之后来到商店补充装备



采用 AD & D 规则的游戏

随着个人电脑的发展，PC 上采用 AD&D 规则的游戏也成为 TRPG 迷们的第二战场。这里先讲讲“金盒子 (Gold Box)”系列游戏。所谓的金盒子游戏，就是以前 SSI 公司采用 AD&D 规则，以及几个相关的世界设定，利用同一套引擎制作的一系列游戏。之后的游戏中，最为大家熟悉的就是《龙枪》系列故事发生的克莱恩世界与《博得之门》的遗忘国度。拜《博得之门》与《冰风谷》系列之赐，遗忘国度所在的 Toril 世界是玩家们最熟悉的了，这里有丰富详尽的人文历史与地理景观设定，Toril 世界大到只需要一个小小的角落，就足以作出让人流连忘返的游戏，也因此以遗忘国度为背景的 AD&D 游戏也远远多过其它世界设定。

因为 AD&D 复杂的设定及对于国内玩家来说相对陌生的游戏规则，还是令不少玩家不敢轻易尝试，《龙与地下城》这款套用 AD&D 规则的 ACT 游戏的出现，由于简化了部分细节融入爽快的 ACT 要素，使玩家们终于踏入了 AD&D 的神秘世界，本系列极高的上手度即使是不知 AD&D 为何物的新手也能完全投入其中。下面为大家作个简单的介绍：

龙与地下城 I (Dungeons & Dragons Tower of Doom):

本作与以往 ACT 游戏最大的不同就是加入了魔法技能以及分支路线的选择，角色还能携带各种道具。游戏中的角色有战士、精灵战士、牧师、矮人。角色动作也很丰富，而且每个动作都是必不可少的，学会适时地使用正确的攻击方式也是游戏的技巧之一。冒险途中会有宝箱、陷阱、隐藏的房间等待着冒险者去发掘，另外打倒敌人时掉落的宝物是随机的，不同的角色开启宝箱得到的宝物也不同，游戏路线的分支使得每个队伍都有自己的冒险路程，太多的不确定因素使得游戏一推出即大受好评，玩家不断投身 AD&D 这奇幻而美妙的世界。

龙与地下城 II (Dungeons & Dragons: Shadow Over Mystara):

本作可说是集 AD&D 和 ACT 要素之大成，两大类型间的平衡点把握得极好，既有动作游戏的明快节奏，又有 RPG 般精彩的剧情及繁多的分支路线，并且在完全继承前作优点的基础上添加新的个性角色，使得冒险队伍更加壮大。而且即使是同一角色，1p 和 2p 的角色在外貌及特定技能上也有所不同。新的魔法画面比前作更加震撼；盗贼的偷盗技能竟能从敌人身上偷取道具，除了这些外，各角色的基本技能及专有技能也获得加强，动作更加丰富，连续技也增加不少，特别是多种多样的武器如冰剑、雷剑、圣剑、屠龙剑……一个几乎完美的游戏呈现在玩家眼前，让玩家们为之疯狂。

ACT 与 AD&D 完美的结合——《龙与地下城 2》解析



一、角色的选择

不论你是玩 TRPG 还是电子游戏，第一件事情就是要创造出符合自己想像的角色，然后自己来扮演这个角色，他的性格、语言特点，都要靠你来扮演。性别（Gender）、种族（Race）、职业（Class）、阵营（Alignment）在游戏中都设定好了，不作赘述。

下面来看看 AD&D 规则中角色的数值的意义：**Level**，等级（职业等级不等于魔法等级）。**Age**，角色年龄。**Hit Point**，生命点数，简称 HP。**Strength**，力量，影响人物肉搏战的能力。**Dexterity**，敏捷，高的敏捷可以降低 AC，以及增加使用投射武器的命中率（游戏中去掉了 AC 值的判定，敌人与我方的攻击都是 100% 的命中率）。**Intelligence**，智力，影响法师可用的法术等级。**Constitution**，体质，数值高于 15 可以获得比较多的 HP 值。**Wisdom**，智慧，数值高的牧师可以记忆更多的法术。**Charisma**，魅力，数值高的人可以获得比较好的回应，买东西也比较便宜（游戏作了简化，该数值似乎没有作用）。



战士：战士是强壮的武士，适合初学者。高 Hp，几乎能使用所有的武器。是唯一能双手挥舞短剑和使用双手剑的角色。不会魔法，靠熟练的武器技能和宝物保护自己。

角色特性：战士是以自己的战斗技巧谋生的人，各式各样的战斗特技，令战士成为队伍内战斗的主力角色。战士可以是流浪的剑士，也可以是近卫队长，又可以是山贼王……他们是在角色扮演上十分灵活的职业，可拥有各式各样的背景、性格及目的。

| | | |
|--------|--------|--------|
| lv 12 | age 24 | hp 47 |
| str 12 | dex 10 | int 9 |
| con 11 | wis 10 | chr 14 |

牧师：牧师是神圣的战士和医师。只能使用锤、棒之类的武器。牧师的魔法主要是恢复和增强整个队伍的战斗力。牧师的特殊能力是瞬间消灭低级的不死系怪物。获得更高等级后，能学习到一些直接伤害魔法，不过威力值得商榷。

角色特性：神的仆人。牧师具有使用神圣魔法的能力，但根据其所信奉的神而拥有不同的神赐予的力量，再加上一定程度的战斗训练，令他们成为最可靠的同伴。一般而言，牧师都要听命于教派中较高级的人士，而不同的教派需要遵从不同的教规。在外四处冒险的牧师不多，很多时候也是接到命令才去执行任务。但即使是教规十分自由的宗教，也一定会要求他们的信徒以神的意志为作事的出发点。



| | | |
|--------|--------|--------|
| lv 12 | age 31 | hp 35 |
| str 9 | dex 6 | int 15 |
| con 10 | wis 12 | chr 17 |

法师



法师: 法师拥有强大的魔力, 近战方面则比较弱。他只有很少的HP值, 而且只能使用基本武器。他们能使用强力的魔法, 具有极大破坏性。法师不能装备盾。

角色特性: 很多法师为了锻炼自己的魔力而进行冒险, 也有不少是为了令世人接受及肯定自己在社会中的地位, 他们大多是被亲友, 社会所误解, 被认定是与常人不同的异类。

| | | |
|-------|--------|--------|
| lv 11 | age 26 | hp 15 |
| str 5 | dex 12 | int 17 |
| con 7 | wis 14 | chr 14 |

盗贼: 盗贼是个多面手, 需要花些时间练习才能熟练使用。虽然盗贼的攻击力普通、HP较低, 但是她拥有的特殊能力非常有用。她能使用二段跳和三角跳, 能从敌人那里盗取宝物, 而且可以设置陷阱给怪物造成极大伤害, 可以不用钥匙就开启宝箱。和法师一样, 不能装备盾。

角色特性: 他们的另一个称号叫做“物品转手家”, 有着强烈的好奇心。经常能在战场上看到他们灵活的身影, 为了行动方便, 盗贼通常用匕首作攻击武器, 轻便的匕首让他们更容易从背后接近敌人作出无声无息的致命攻击。

| | | |
|-------|--------|--------|
| lv 14 | age 24 | hp 31 |
| str 9 | dex 16 | int 12 |
| con 9 | wis 8 | chr 8 |

海贼



盗贼可以偷到的宝物:

Goblins: Aqua Marine、Onyx、Opal
 Kobolds: Dagger、Silver Dagger
 Axe Gnolls: Burning Oil、Battle Ax
 Bow Gnolls: Arrow、Silver Arrow
 Troglodytes: Orb、Anklet
 Hell Hounds: Large Burning Oil、Flame Shield
 Shadow Elves (Sword): Circlet、SP x 1
 Shadow Elves (Bow/Spear): Silver Arrow、

Magical Hat

Owlbears: GP x 10、Egg of Owlbear
 Gargoyles: Earring、Orb
 Ghouls: Orb、GP x 10

Dark Warrior 1: Bracelet、Gauntlet of Ogre Power

Man Scorpions: Ring of Spell Turning、Orb
 Harpy: Boots of Speed、Key
 Tel' Arin(First appearance): Normal Sword

LV 1、Bastard Sword

Beholder: Necklace、Ring of Spell Turning
 Ogre Brother (Yellow): Ring of Spell Turning、

Tiara

Ogre Brother (Green): Gauntlets of Ogre Power、Battle Helmet

Manticore: Egg of Wonder

Displacer Beast: Skin of D. Beast、Potion of Speed

Chimera: Storm Blade、Staff of Snakes

Red Dragon: SECRET!!!

Flame Salamander: SECRET!!!

Frost Salamander: SECRET!!!

Tel' Arin(Second appearance): Normal Sword LV 3、Bastard Sword

Tel' Eleron: Two-Handed Sword、Ring of Protection from Evil

Ezerhorden: SECRET!!!

Dark Warrior 2: Morning Star、Potion of Power

Nagpa: Staff of Elemental、Medal

矮人

矮人：矮人是攻击力最强的角色，拥有最多的HP，是最强的战士。他可以使用绝大多数的武器。对于敌人的魔法，有更佳的抵抗力。矮人打开宝箱后，在一定时间内还可以打开一次，这个时候矮人可以再次击打宝箱，会获得额外的宝物（通常是钱币）。矮人最大的弱点是速度不够快，使用宝物后需要较长的恢复时间，而且Lv.12之后不会再获得任何新的能力了。



角色特性：一族矮人能建造山区之下贯通一整个地带的隧道，用大理石建起坚固的城堡及要塞。他们精于冶炼炼钢等手工活，无论走到哪里，矮人的手工艺都一定受人欢迎。生来就属于土地的矮人有强壮的体魄和开山劈石的力量，一拿起武器，便是几乎完美的战士。

| | | |
|--------|--------|--------|
| lv 10 | age 60 | hp 50 |
| str 11 | dex 9 | int 8 |
| con 12 | wis 10 | chr 10 |

精灵

精灵：精灵是战士和法师的综合体。攻击力普通、HP较少。她可以使用大多数的武器还会有法师没有的一些法术。精灵Lv.10之后就不会再获得新的能力了。



角色特性：精灵有很多种，有人说他们寿命有七百多年，也有人说他们长生不老。悠长的生命令精灵总是不急不忙，不论对敌人或朋友。若要踏上旅途，精灵需要累积了几十年的好奇心，才远走高飞，舍去日复一日的刻板生活；或者为族类完成任务走出森林，磨练自己的剑与魔法。

| | | |
|-------|---------|--------|
| lv 8 | age 101 | hp 19 |
| str 7 | dex 15 | int 15 |
| con 8 | wis 13 | chr 14 |

二、基本操作

基本按键：

A 键：攻击、选中宝物、解救入质、打开 / 举起箱子、关闭菜单。

B 键：跳、躲避、调出菜单时用来换页。

C 键：打开菜单，选择法术或宝物等。注意，菜单打开的时候角色不能跳起。

D 键：使用法术或宝物、选中菜单中的法术或宝物并关闭菜单。

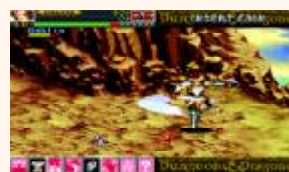
基本动作：

连续攻击：重复按A键可以连续攻击。大多角色是4-hit连击（精灵有6-hit，法师则不能连击），受到攻击的敌人会有段僵硬时间，但有些敌人僵硬时间很短，就不能完成连击，甚至会遭到反击，这类敌人通常是Boss级，例如Ogre Master Brothers和Deimos。

冲锋：下>前下>前+A。具有较快的速度和较大的威力。法师没有此技能。此技能对与面前的敌人很有效。由于较普通攻击优先，对于僵硬时间比较短的敌人，适合用这招替换普通的第4hit连击。

对空攻击：下>上+A。发动速度最快的一招（精灵除外），所以能够用这招取消冲锋的攻击硬直，组成强力的连击。同时这招的威力也是最大的。同样，法师没有此技能。

必杀技：A+B。这招发动后，角色处于无敌状态，这时候可以躲避任何攻击，比如弓箭、落石、法术或其它，只要不





攻击到敌人，角色的HP不会减少。除法师以外所有角色都能使用。当你被敌人包围时，这项技能会很有用，但是会花费一点HP。当HP极少时，将不能使用这招。

牧师的必杀和其他人不同。发动这招可以消灭所有不死系的低级怪物（Ghoul、Skeleton），而且不会耗费牧师的HP。

追加攻击：按下攻击键之后不要放开，如果攻击命中的话会追加一记踢腿。不同职业有不同的动作。如果当前没有装备宝物的话，按D键也是同样的效果。

倒地追击：站到倒下的怪物周围按攻击键。有时也必须和敌人处于同一条线上才能攻击到他。法师则必须要到敌人正上方才能攻击到倒地的敌人。

重击：前>A。大幅度挥动武器，可以把敌人击倒。法师的重击是用匕首攻击，通常威力还不如普通攻击，但有时候可以给敌人造成很大的伤害。

防御：按住A>后。只有战士、矮人、精灵、牧师可以使用。

跳：B键。跳的时候按住方向键“上”可以跳得更高。在跑动的时候跳起，可以跳得更远。跳跃中可以攻击，同时按下+攻击键则是俯冲攻击。记

住，在空中可以改变方向，但只能改一次。

滑行：下>下前>前+B键。滑行的同时还可以快速捡起宝物。如果一直按住B键可以滑行更远的距离。遇到空旷地面而且地上又散落了很多宝物的情况，这招就很有用了。击倒Boss后，用这招可以捡起更多的钱币。也可用来逃跑或快速移动。滑行中可以捡起的宝物有：宝石、钱币、卷轴、药物。消费品类宝物、装备、戒指就不能捡起来了。

跑：方向键前×2。前冲中可作出攻击动作，同时停止跑动。这个动作需要点时间恢复硬直，但这段硬直可以用其它动作取消，比如那些特殊攻击。前冲中的攻击能把敌人击倒或是打昏一小会。盗贼冲撞可以使敌人掉落宝物。

蹲：按住下>B。角色蹲下，并可作出攻击。移动和攻击速度都会变慢。通常用来躲避天上的虫子，飞来的弓箭等。

后踏：连续按B两次，或者A键>B键。角色不同动作不同。法师、盗贼和矮人可以用其它动作取消。

检查装备：Start键。

备注：在版边作滑行、后踏、跑等动作会比平时慢，而且距离短。注意，如果在这种情况下想躲避龙的吐息是致命的。





三、命名角色

根据你角色的名字，会决定角色的类型，而角色的类型就决定了初始装备和将会得到的宝物。



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (值)

a b c d e 0 1 2 3 4

f g h i j 5 6 7 8 9

k l m n o 1 2 3 4 5 <--- 罗马数字

p q r s t . & - ! <--- “空格”的值为 7

u v q x y M F ? <--- 角色性别

z

把名字的各个字母加到一起，如果总和是 2 个数字加到一起，例如：54 -> 5 + 4 = 9

0=type A 1=type B 2=type C 以此类推。

以下是各 type 和宝物表：

| Type | Item |
|------|---|
| A | Medal |
| B | Boots of Speed |
| C | Headgear suited to class - Helmet(战士、矮人) Cleric's Hat(牧师)、Hood(盗贼)、Circlet(精灵) Mage's Hat(法师) |
| D | Ring of Protection |
| E | Ring of Fire Resistance |
| F | Ring of Spell Turning |
| G | Gauntlets of Ogre Power |
| H | Anklet(战士、矮人)、Brooch(牧师、盗贼) Earrings(精灵)、Rod of Fire(法师) |
| I | Rod of Cold(法师)、Bracelet(其他) |
| J | Necklace(精灵)、Rod of Lightning(法师)、Orb(其他) |

四、宝物、装备和武器

游戏里有很多宝物可供使用。有些能在商店中买到，但大多好的宝物都是在冒险途中才能得到。物品栏装满后，再取得新的宝物就会替换掉当前选定的宝物，但是最基本的武器不能换掉。注意有些宝物比如靴子、守护之戒受到一定攻击后就会坏掉。



武器：

Normal Sword: 战士 / 盗贼的初始装备。矮人和精灵也能使用。可以升到 Lv.4，攻击力随持有者的等级变化。

Short Sword: 精灵的初始装备。最高到 Lv.4。战士可以同时装备 Normal Sword 和 Short Sword。

Two-Handed Sword: 必须双手挥舞的大剑。具有出色的攻击力，但装备后不能防御、不能蹲下攻击、很难连续攻击。只有战士可以装备。可以在 Gnomes' Village 买到，价格 6000sp。

Bastard Sword: 比 Lv.4 的 Normal Sword 和 Short Sword 更具威力（盗贼除外），攻击力高且攻击范围广。可以在 Gnomes' Village 买到，价格 1500sp。

Dragon Slayer: 用 Red Dragon 的角制造出来的剑。正如它的名字所示，可以对龙类敌人造成极大伤害。注意这把剑并没有附带魔法，所以不能对 Gargoyles 造成伤害。方法是：得到 Red Dragon 的角后，来到商店和店主交谈（用光标点店主的嘴）。

Holy Avenger: 圣属性的剑，可以一击消灭不死系的敌人（Skeleton、Ghoul）。可惜的是对 Deimos 却不起作用。注意，这把剑也没有附带魔法。

Sword of Legend: 游戏中最强的武器。到底有

多强，用自己的眼睛看吧。这把不可思议的剑还有另一个特性，得分最高的角色的名字就是这把剑的名字，比如：**Sword of Kaze**。解开**Cursed Sword 1**上的诅咒就能获得这把传说中的剑。

Cursed Sword 1：装备这把剑的角色在挥舞它的时候就会受到伤害。要去除这把剑上的诅咒，得挥舞它50次。之后变成**Sword of Legend**。有几种方法可以减少伤害，方法后述。

Cursed Sword 2：剑上的诅咒会使挥舞它的人麻痹。这把剑的伤害值比**Bastard Sword**更高。去除诅咒的方法：让牧师重复拾起它8次。去除诅咒后会变为**Holy Avenger**。

Sword of Flame：挥舞的时候剑上会带有弧形的火焰。使受到攻击的敌人着火并倒地。魔法剑，可以用来对付**Gargoyles**。由于一击倒地，对普通怪物不能使用连续攻击。

Sword of Frost：会使敌人冻结的冰剑，效果类似**Sword of Flame**。是所有魔法属性的剑中伤害值最高的，而且允许连续攻击，是大多数人喜爱的剑。

Storm Blade：攻击时带有弧形的闪电，受攻击的敌人会马上倒地。伤害值较**Sword of Flame**高。

Hand Ax：矮人初始装备，可以升到Lv.4。其它职业除法师和牧师外都能使用。

Battle Ax：双手挥舞的大斧头，较高的攻击力，但不能使用盾和蹲下攻击。战士也能使用它。

Mace：牧师基础武器，可升到Lv.4。攻击距离较短。

War Hammer：巨大的铁锤，受到攻击的敌人甚至Boss也会昏迷。挥舞速度慢。可以在**Gnomes' Village**买到，价格2500sp。

Morning Star：前端有带刺铁球的武器，较长的攻击距离，使用下+上>A的技能时可以击倒所有在周围的怪物。挥舞速度慢。

Staff of Striking：法师初始武器。使用魔法加固的武器，攻击力和Lv2 **Normal Sword**一样。

Staff of Magical Power：法师专用。装备上可以提高法师所有魔法的效果。可以用**Red Dragon**的角制造。方法是：得到**Red Dragon**的角后，来到商店和店主交谈（用光标点店主的嘴）。

Staff of Elemental Power：法师专用，装备上可以提升召唤元素魔法的效果。

Staff of Wizardry：目前为止法师最强的武器。装备上可以大幅度提升法师所有法术的效果。这根杖也可以用来发动最终魔法：**FINAL STRIKE**。

Staff of Snakes：牧师专用，召唤出来的蛇会自动攻击敌人。

权杖类：

Wand of Paralysis：可以使敌人麻痹的杖，使用次数：20。可以在**Gnomes' Village**买到，价格800sp。

Wand of Fire：发出火球攻击敌人，低伤害，长距离。使用次数：20。在**Gnomes' Village**买到，价格1200sp。

Wand of Cold：生成一道向前延伸的冰墙，冻结射程内的敌人，还能攻击到倒地的敌人。低伤害，中等距离，容易使用。使用次数：20。在**Gnomes' Village**买到，价格1200sp。

Wand of Lightning：最好的杖，发出类似**lightning bolt**的电墙，能轻易攻击到空中和地面的敌人。低伤害，但非常有用，有时候能给敌人造成多次伤害。使用次数：20，但是有办法能扩充到256次。方法后述。

铠甲类：

Battle Helmet：矮人和战士专用。

Magical Hat：法师专用。

Hood：盗贼专用。

Cleric's Hat：牧师专用。

Circlet：精灵专用。

Tiara：比**Circlet**有更高的防御力，精灵专用。

Boots of Speed：增加敏捷。容易损坏，但在对付某些Boss的时候尤其有用（特别是**Red Dragon**和**Synn**）。

Boots of Striding and Springing：盗贼穿着的靴子，可以让盗贼具有三角跳和二段跳的能力。

Boots of Levitation：可以让穿着者漂浮空中。按B键两次，然后按住方向键“上”漂浮。按“下”着地。看来没多大实际用处。

Gauntlets of Ogre Power：增加攻击力。容易损坏。

Normal Shield：防御物理攻击。战士、矮人、精灵、牧师可以使用。

Flame Shield：防御火属性的攻击，例如**Hell Hound**

和Chimera的Fire Breath、燃烧瓶、Flame Salamander的火球法术等等。但是不能防御龙的吐息。

Ice Shield: 防御冰属性的攻击。原设定是很强的盾，可是在这个游戏中只能防御Frost Salamander的攻击。

Shield of Protection from Evil: 神圣的盾，防御暗属性的攻击，例如Ezerhorden的拳头和Dark Warrior 2的Dark Cannon。

Dragon Shield: 最坚固的盾，用黑龙的鳞片制成（游戏中得到黑龙的鳞片后和商店主人交谈）。持有者在受到Red Dragon或Synn的Dragon Breath攻击后也不会立即死去。也会减轻其它龙类Dragon Breath的伤害。

Ring of Fire Resistance: 持有者对火属性的攻击完全免疫（Dragon Breath除外）包括火属性的陷阱。

Ring of Protection: 增加一点防御。

Ring of Protection from Evil: 防御来自不死系怪物的攻击，不过游戏中似乎完全没有用。

Ring of Spell Turning: 防御魔法伤害，甚至Meteor Swarm，不过次数有限。如果对付Deimos的时候能戴上这个，就太好了。当然，一旦损坏，麻烦就大了。

Rod of Fire: 增强所有火属性法术和魔法物品的效果。

Roid of Cold: 增强所有冰属性法术和魔法物品的效果。

Rod of Lightning: 增强所有雷属性法术和魔法物品的效果。

投掷类宝物

Burning Oil: 小型燃烧瓶，使敌人着火倒地。也能攻击到倒地中的敌人。

Large Burning Oil: 威力很大的宝物。扔出后会产生火柱，对地面上的敌人和Boss都非常有效。

Dagger: 远距离攻击武器。扔出的速度随职业不同而不同，牧师不能使用。

Silver Dagger: 圣属性的匕首。对付Lich和Ezerhorden非常有效。伤害是普通匕首的1.5倍。对Gargoyles也有效。

Arrow: 战士、精灵、盗贼和矮人可以使用。精灵的弓箭是无限的，类似盗贼的投石器。精灵可以连续使用。弓箭对Boss的伤害是对普通敌人的一半。

Silver Arrow: 圣属性的弓箭，伤害值是普通弓箭的1.5倍。对付Lich和Ezerhorden尤其有效。不同与普通弓箭，对Boss伤害不会减半。也能用来对付Gargoyles。

Burning Arrow: 使敌人着火倒地，伤害强于普通弓箭。数量有限，伤害值低于Silver Arrow。

Throwing Hammer: 法师以外的职业都能使用。可以使敌人昏迷很短时间，再次攻击的话，敌人就会恢复过来。对某些Boss在近距离的时候使用可以造成两次伤害。

Sling: 盗贼专属装备。数量无限，如果按键够快，一次能发射5发。



魔法物品:

Bottle of Efreet: 召唤Efreet, 释放火焰魔法, 给敌人、Boss造成巨大伤害。

Ring of Djinn Summoning: 召唤Djinn, 引来狂风暴雨给予敌人巨大伤害。

Egg of Wonder: 出现一只Owlbear帮助我方。一段时间后还原成蛋并消失。攻击力取决于使用该宝物的角色。



魔法戒指:



Ring of Magic Missile: 发射魔法弹, 自动攻击敌人, 有跟踪效果。

Ring of FireBall: 发射火球, 攻击前方一定范围内的敌人。在Gnomes' Village买到, 价格400sp。

Ring of Lightning Bolt: 发射一道直线的雷电。和Lightning Bolt法术不同, 不能调整雷电的角度。所以使用之前要瞄准。在Gnomes' Village买到, 价格500sp。

Ring of Invisibility: 使角色隐形。可以躲过大多数怪物。当角色作出攻击、施法或使用宝物的话, 就会显形。有些敌人能看见和攻击隐形状态下的角色。

Ring of Polymorph Others: 同Polymorph Others法术。可以使敌变成动物。对Gargoyles使用一击必杀。对Boss无效。

Ring of Cure Serious Wounds: 同牧师的Cure Serious Wounds法术, 戒指可以对其他角色使用并恢复一定数量的HP。在Gnomes' Village可以买到, 价格1000sp。

Ring of Continual Light: 同Continual Light spell法术, 可以使普通敌人和Boss短暂昏迷。在Gnomes' Village可以买到, 价格500sp。

药品

Potion of Speed: 同Haste法术, 移动和攻击速度都加快, 有效时间短。



Potion of Power: 同Bless法术, 攻击力增强一段时间。

Potion of Diminution: 可以使角色缩小, 这样就能进入Gnomes' Village。此药在一只Gnome身上。

Healing Potion: 恢复HP, 立即见效, 不能保存在物品栏里。

Super Healing Potion: 同Healing Potion, 但恢复更多的HP。由法师开启宝箱的话, 出现几率较大。团队作战时要注意这点。

装饰品

Necklace: 提高对法术的抵抗力。

Brooch: 无实际用处。

Earring: 使攻击性的法术威力增大。

Anklet: 增加追加攻击的威力。

Bracelet: 增加攻击力。

Orb: 对麻痹和石化免疫。

注意: 饰品类宝物不会损坏。

特殊物品

Eye of Displacer Beast: 怪物Displacer Beast携带此物。本来设定为“显示隐藏路径和物品”, 不过似乎没用。

Skin of Displacer Beast: 持有者Displacer Beast。可以用这个和商店老板交换, 得到Cloak of Displacement。在Displacer Beast的HP很低时用身体冲撞就会得到。

Cloak of Displacement: 可保护装备者不被飞射武器(比如: 弓箭)击伤害到。

Skin of Manticore: 持有者Manticore。如果想自己留着, 不要选“exchange it for information”。

Eye of Beholder: 持有者: Beholder。可以用这个和商店老板交换到Boots of Levitation。

Horn of Dragon: 持有者: Red Dragon。根据角色职业, 在下一关的商店可以换到: Dragon Slayer(战士、精灵、矮人、盗贼), Staff of Snakes(牧师), Staff of Magical Power(法师)。

Scales of Dragon: 持有者Black Dragon。根据角色职业, 在下一关的商店可以换到: Dragon Shield(战士、牧师、矮人、精灵), Cloak of Displacement(盗

贼、法师)。
Medal: 首次买东西的时候可以免费或是交换, 但只限于Potion和Missile等普通物品。

Key: 打开上锁的箱子。
注意: 特殊物品通常从Boss那里得到, 比如Skin、Horn和Scales等。使用特殊攻击(冲锋、对空攻击、必杀)有较高的几率得到它们, 或是连续攻击也能提高获得几率。是否能得到Eye of这类宝物, 取决与你击倒Boss所用的时间, 时间越短几率越高。

其他: 飞行道具的使用
此类道具在某些Boss战中很有效。有些职业在使用某些飞行道具时威力比其他职业要到大。

匕首, 这是战士、精灵、法师的首选。
弓箭, 矮人的首选。
盗贼可以很好地使用任何东西。
牧师, 铁锤。

C D E F M T
Dagger - x * * * *
Hammer o x o o - *
Arrow - * x x - *
以上符号: * - 好 o - 普通
x - 差 - - 不可用

五、魔法系统
游戏的法术有各自的等级, 比如: Magic Missile是LV1、Bless是LV2、Haste是LV3……所有法术需要到达相应的等级才能使用。

每种等级的法术在使用次数上都有限制, 注意是每个等级, 而不是每种法术。比如: 你能使用5次LV5的法术(Lightning Bolt、FireBall), 假设你使用了1次Lightning Bolt, 那么你能使用Lightning Bolt和FireBall的加起来就只有4次了。

别把法术等级和角色等级混淆了, 下面是各职业法术等级的列表

| | Magic User | Elf | Cleric |
|------|-----------------------------------|-------------------------------------|---|
| LV 1 | Magic Missile | Magic Missile | |
| LV 2 | | Invisibility | Bless Hold Person |
| LV 3 | FireBall Lightning Bolt | Haste FireBall Lightning Bolt | Striking Continual Light |
| LV 4 | Ice Storm Wall of Fire | Ice Storm Polymorph Others | Sticks to Snakes Cure Serious Wounds |
| LV 5 | Conjure Elemental CloudKill | Conjure Elemental | Insect Plague Cure Critical Wounds |
| LV 6 | Flesh to Stone Projected Image | | |
| LV 7 | Reverse Gravity | | Holy Word Earthquake |
| LV 8 | | | |
| LV 9 | Meteor Swarm Power Word, Kill | | |

使用后的魔法有两种方法补充。一是杀死怪物有时候得到魔法卷轴或从宝箱里获得。一个卷轴补充一个等级的法术, 卷轴的颜色代表某个等级的法术, 由低到高为: 蓝→绿→黄→红。战士、矮人、盗贼不能拾起卷轴。还有种途径就是过关后, 如果角色升级的话, 所有法术将会补充到新等级的最大值。每个等级法术上限为9。

当使用攻击性魔法的时候, 把握好时机非常重要, 某些魔法能攻击到倒地后的敌人, 如Lightning Bolt, 而某些则不能, 如FireBall。另外需要注意的就是法术的有效范围和距离。

下面是个职业的魔法详解:

注: 下面的表格中, 左边一栏表示角色等级, 右边是该法术的基础伤害值。所有法术的伤害值只是基础数值, 实战的时候根据等级、某些条件、Boss的弱点或抵抗力, 实际伤害值会有所修正。

法师:

Magic Missile (Lv1): 发射数个魔法弹跟踪攻击敌人。魔法弹的数量取决于使用者的等级。

| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 14 | 18 | 14 | 10 |
| 15-19 | 20 | 15-19 | 12 |
| 20+ | 24 | 20+ | 14 |



Fireball(Lv3)

施法者召唤一个火球投向前方的敌人，范围为 1/2 的屏幕。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 14 | 30 | 14 | 16 |
| 15-19 | 34 | 15-19 | 30 |
| 20+ | 44 | 20+ | 40 |

Lightning Bolt(Lv3)

发射一道闪电，放出后可以调整攻击的角度，范围是初始角度的 45 度。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 14 | 34 | 14 | 30 |
| 15-19 | 40 | 15-19 | 36 |
| 20+ | 46 | 20+ | 40 |

Ice Storm (Lv4)

召唤暴风雪攻击屏幕上所有敌人，冻结敌人并使其倒地。除 Frost Salamander 以外的所有 Boss 有效。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 14 | 30 | 14 | 30 |
| 15-19 | 36 | 15-19 | 36 |
| 20+ | 44 | 20+ | 40 |

Wall of Fire(Lv4)

发射一道向前移动的火墙。在法术起始动作时，摇手柄一圈，火墙会围绕法师一周后再发射出去。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 14 | 32 | 14 | 32 |
| 15-19 | 40 | 15-19 | 38 |
| 20+ | 50 | 20+ | 45 |

Conjure Elemental(Lv5、1P)

元素召唤魔法，范围是全屏。召唤的元素由角色面对的方向决定。面朝左边——火元素，面向右边——水元素。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 14 | 32 | 14 | 32 |
| 15-19 | 38 | 15-19 | 36 |
| 20+ | 46 | 20+ | 44 |

Cloud Kill (Lv5、2P)

毒属性，全屏攻击魔法，瞬间消灭所有生物，Boss 除外（只能造成伤害）。对不死系和 Ezerhorden 无效。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 14 | 34 | 14 | 28 |
| 15-19 | 44 | 15-19 | 38 |
| 20+ | 54 | 20+ | 48 |

Flesh to Stone

石化魔法，对所有生物有效，对 Boss 只能造成伤害，对 Gargoyles 无效。注意，用该魔法杀死 Boss 或者普通敌人，他们身上只会掉很少的金币、宝石或宝物出来。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 14 | 34 | 14 | 28 |
| 15-19 | 38 | 15-19 | 32 |
| 20+ | 44 | 20+ | 38 |

Projected Image(Lv6)

发动后一段时间无敌。尤其是在场面非常混乱的时候想装备宝物、选择魔法的时候非常有用。



Reverse Gravity(Lv7)

反转地心引力，把周围的敌人扔到空中。对 Ezerhorden、Lich 和龙类无效。对 Synn 使用会很恐怖。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 14-19 | 40 | 14-19 | 36 |
| 20+ | 50 | 20+ | 46 |

Meteor Swarm (Lv9、1P)

召唤流星雨，杀伤力很大，但不太稳定。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|-----|--------|-----|
| 20+ | 160 | 20+ | 160 |

Power Word, Kill (Lv9、2P)

瞬间杀死角色所指的那个敌人，对 Boss 造成巨大伤害。

| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 20+ | 70 | 20+ | 70 |



注意：如果要完全发挥 Meteor Swarm 魔法的威力，角色该装备 Staff of Magical Power，而不是 Staff of Wizardry。

精灵：

Magic Missile(Lv1)

发射 2-3 个魔法弹，这取决于角色等级。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 8-9 | 16 | 8-9 | 10 |
| 10 | 18 | 10 | 12 |

Invisibility(Lv2)

使角色隐形，能躲过大多数敌人。当角色做出攻击、施法、使用宝物时，法术失效。可以对同伴使用。



Fireball(Lv3)

同法师。

| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 8-9 | 40 | 8-9 | 20 |
| 10 | 30 | 10 | 26 |

Lightning Bolt(Lv3)

同法师。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 8-9 | 28 | 8-9 | 26 |
| 10 | 34 | 10 | 30 |

Hast (Lv3)

使整个队伍的移动及其它动作加快。效果非常明显。



Ice Storm (Lv4)

同法师。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 8-9 | 24 | 8-9 | 24 |
| 10 | 30 | 10 | 30 |

Polymorph Others (Lv4)

使面前的敌人变成动物。对 Gargoyles 使用一击必杀。



Conjure Elemental (Lv5)

面向左——空气元素，面向右——土元素。

| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 8-9 | 24 | 8-9 | 24 |
| 10 | 30 | 10 | 30 |

牧师:

Bless (Lv2):

Bless (Lv2): 使整个队伍中的角色的力量提升 1.25 倍。



Hold Person (Lv2)

困住 3 个人型敌人, 对 Tel'Arin 和 Ogre Brothers 同样有效。



Striking (Lv3)

提升角色攻击力 1.5 倍。可以对其他角色使用, 可以和 Bless 一起使用。



Continual Light (Lv3)

使敌人和 Boss 失明、昏迷, 角色和目标越近, 成功率越大, 必须面对目标使用。



Sticks to Snakes (Lv4, 1P)

使扔出的木棒变成蛇, 并自动追踪敌人, 确定目标后会紧咬住敌人不放。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|------|--------|-----|
| 12-14 | 4x6 | 12-14 | 4x6 |
| 15-19 | 5x10 | 15-19 | 2x7 |
| 20+ | 6x12 | 20+ | 2x8 |

Cure Serious Wounds (Lv4)

恢复一定量的 HP。可以对其他角色使用。



Insect Plague (Lv5, 2P)

放出昆虫, 自动攻击范围内的敌人。对 Gargoyle 无效。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 12-19 | 16 | 12-19 | 12 |
| 20+ | 18 | 20+ | 14 |

Cure Critical Wounds (Lv5)

恢复大量 HP。可以对其他角色使用。



Holy Word (Lv7, 1P)

召唤来自天堂的光束攻击敌人。较弱的怪物会被优先攻击到。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 12-19 | 24 | 12-19 | 32 |
| 20+ | 48 | 20+ | 40 |

Earthquake (Lv7, 2P):

伤害所有地面上的敌人, 并使其倒地。



| Monsters | | Bosses | |
|----------|----|--------|----|
| 12-14 | 40 | 12-14 | 34 |
| 15-19 | 45 | 15-19 | 38 |
| 20+ | 50 | 20+ | 44 |

六、隐藏要素及其他

终极魔法: Final Strike。

游戏中有一种魔法, 它比 Meteor Swarm 和 Power Word Kill 更具威力, 那就是 Final Strike。它的破坏力足以在一瞬间摧毁所有的怪物。



要使用这种魔法必须

具备以下条件: 1、至少 3 名玩家。2、所有玩家的 XP 的总和要在两百万以上。3、法师职业的角色必须装备好 Staff of Wizardry。满足以上条件, Staff of Wizardry 将会发光, 表示已经可以使用了。

使用方法: 除法师外的两名角色一起按住 ABC 三键不放, 法师装备好 Staff of Wizardry, 捕捉到目标后, 同时按下 ABC 三键, 就能发动魔法了。使用后, 所有角色的 HP 将会只剩下 1 点, 所以如果 Boss 还活着的话, 问题就大了, 而且你的 Staff of Wizardry 也不能再次使用。

注意: 如果想要使用 Final Strike, 一定不能错过 Red Dragon, 干掉 Red Dragon 有一百万的 XP。

威力: 500PTS。可以打掉 Synn 一排半的 HP, 其它的 Boss 则是一击必杀。

用魔法取消角色动作 (多人玩有效):

某个角色作出一些动作的时候, 另外一人可以对他使用



辅助属性的魔法, 比如: Invisibility、Striking、Cure Serious Wounds、Cure Critical Wounds, 其中 CSW 效果较好。当你想

去除 Cursed Sword 1 上的诅咒的时候可以使用这个窍门: 当角色被 Cursed Sword 1 上的诅咒伤到, 另一个人对她使用法术, 那么那个角色就不会损失 HP。当你使用 Egg of Wonder 的时候使用这个技巧, 蛋会变成 Owlbear, 但你物品栏的蛋还是会留在那里, 不会消失。

去处 Cursed Sword 1 上的诅咒

方法 1: 按这个方法, 如果做得好的话, 你将不会受到任何伤害: 垂直跳起, 当角色非常、非常接近地面的时候按 A 键, 有时候会看到角色像受到伤害似的发光, 但实

际上没有, 因为着地的一瞬间你已取消的那个动作。这个方法似乎对盗贼无效。

方法 2: Boss 战的时候, 当 Boss 剩下极少 HP 时, 换上 Cursed Sword 1, 挥舞它到自己的 HP 所剩无几为止, 这样过关后就有能靠 Potions 恢复 HP 了。如果有同伴一起, 注意计算一下 Potions 是否足够恢复你们几人的 HP。

去处 Cursed Sword 2 上的诅咒

只要有了 Cursed Sword 2, 在任何时候把剑丢到地上, 让牧师去捡, 会发现捡不起来, 这个动作连续做 8 次, 剑上的诅咒就消失了, 会变为 Holy Avenger。

无限的 Sliver/Flame Arrow

精灵才能使用的技巧。角色跳起来在空中的时候使用, 物品栏里的那样宝物将不会减少。

Lich 召唤 Ghoul 失灵

当 Lich 要召唤 Ghoul 的时候, 控制角色跳起来或者蹲下, Ghoul 将不会出现。

魔法的会心一击

有时使用某些魔法的时候, 给敌人造成的伤害会比平时大很多。能出现这种情况的魔法是: Conjure Elemental (Fire) 和 Lightning Bolts。Lightning Bolts 在对 Ezerhorden、Dark Warrior 2 和 Synn 的时候有很高几率发动会心一击, 有时候对 Red Dragon 也会这样。上面提到的 Lightning Bolts 包括 Ring of Lightning Bolts 和 Bottle of Efrete。



法师的重击 (前+A 键)

通常情况下, 法师的重击的伤害值还不如普通攻击, 但是有时候会给予敌人很大的伤害, 其攻击力大概能打掉 Boss 一排 HP 的 2/3。

未解之谜:

(1) “Bastard Sword” 在游戏中标着 “Bastard Sword 1”。但从未有人见过 “Bastard Sword 2”, 或其他什么。

(2) 游戏结束后, 字幕上写 “END?”, 疑惑……

TV GAME 汉化备忘录

经常在一些游戏杂志或网上看到有“游戏的历史”，“电子游戏发展史”之类的文章，但看得多了却惊讶地发现这些文章里所谈及的都是国外的游戏发展历史，没有一篇有涉及国内的内容！仔细想一想也难怪，我们连游戏产业都没有，又何来国内的“游戏发展史”？而且由于游戏这东西在我国特殊处境，也根本没有人想过为其树碑立传！即使想也很难收集到资料！实际上我国早在1982年就已经研制出自主产权的街机游戏了，同年还出现了严格意义上的国产游戏软件，但这一切在今天的电玩迷中又有多少人知道呢……

模拟器的出现使很多玩家又找到了在一些消失的机种和游戏上的“感觉”，但在今天所谓的“模拟器精神”已经被曲解了，模拟器成了免费玩游戏的工具，大家最关心的是新游戏什么时候能被模拟成功，如最近MVS上的《KOF2001》、《MS4》、《龙吼》之类，实际上真正的模拟器精神却是“保护并传承那些消失或即将消失的机种及游戏使其不至于随着时间的流逝而湮灭”……

我们是否都应该反思一下了呢？让我们暂时远离那些新发售的大作，去寻找一下儿时的记忆吧！去看一看那些前仆后继的先驱者……

TV GAME 的汉化实际上属于模拟器的一个分支，在我国，它的发展史较短，相对来说资料还算容易找到。但即使如此写这篇小文也是很困难的，笔者不是汉化中人，也没有资格为汉化作史写传，所以此文名“备忘录”，权当是抛砖引玉吧……

最早的hack——福州烟台公司

汉化跟hack是分不开的（汉化应该属于hack的一种），在我国所能查到的最早的hack组织就是这个福州烟台公司，此公司在80年代末90年代初期非常活跃，其组织者中有一个是曾经写过很多电玩书籍的付瓚先生（当时还没有专门的游戏杂志，游戏相关的书籍就是玩友们唯一的精神食粮，付瓚先生的代表作《电子游戏一点通》在国内影响极大）。烟台公司

初期以销售游戏软件和硬件为主，后来该公司在日本NAMCO的《坦克大战》的基础上制作了一系列的hack游戏，像什么“超级坦克”，“坦克大全”，“导弹坦克”等等，特别是90年的“导弹坦克”居然hack出了导弹（数量有限的武器，可以飞跃一切障碍物攻击敌坦克），导弹用完后还可以将画面中的砖块或混凝土举起再放到需要的地方用来加固工事，实在是很别致的创意。91年烟台公司将一个日本的麻将游戏hack成了中文版，这算是能查到的最早的中文游戏了。后来此公司还制作了《烟台杯围棋》，《93超级魂》等FC游戏，但销售情况却不是很好，93年此公司停止了软件开发，转型成了福州双先贝电脑公司专门销售起游戏机和卡带了。

悲壮的汉化先驱——先锋卡通

先锋卡通公司是大陆严格意义上最早将游戏汉化用于商业化的公司，该公司本来是个制作财务软件的小公司，中期还曾投资制作过卡通动画片，失败后又看上了制作和汉化FC游戏。在94年他们推出了国内第一个汉化游戏——FC的《赌神》，即使在今天看来这个游戏的汉化水平也是较高的，基本看不到什么对话错误，字体看起来也感觉很舒服，但这么好的汉化游戏却只卖了5000盘不到，产品大量积压，先锋卡通也赔了钱。该公司后期还推出了《吞食天地》的汉化版，竟然只卖了2000盘。先锋卡通对汉化游戏彻底绝望，后来转型成了《电子游戏软件》杂志，在《电软》的一些回忆性的文章里经常能看到当年的元老在讲述那段创业的历史，也不止一次提到先锋卡通公司，实在是让人扼腕叹息……

毁誉参半的——外星科技

虽然先锋卡通出师未捷身先死，但由很多港台





公司制作或汉化的中文游戏却渐渐进入了国内市场，如 FC 的《荆珂新传》，《圣火列传》，《封神榜》，以及在 SEGA 制作的 MD 上的《三国志—乱世群英》等等，汉化游戏也渐渐地为大家所接受。在这样的大背景下，外星科技公司诞生了！

外星科技公司是一家在福州注册成立的大型电子企业，其前身是香港小天才集团在大陆成立的合资企业成都台晶大东电脑公司，约 93 年转型变成了外星科技，当时它的员工有好几百人，光研发技术人员就有一百多人，在全国各大城市都有分支机构，该公司主要以开发软件产品为主，产品线涵盖 8 位，16 位游戏主机及 PC 游戏，在当时可以说是个相当有实力有技术的公司。此公司曾制作过很多原创中文游戏，比较有影响的有《西天取经》，《星际武士》《侠义豪情传——禁烟风云》等等（据说《西天取经》共卖出了 12 万盘，是销量最大的 FC 中文游戏。），也曾汉化推出了很多经典的中文游戏。但是，虽然外星科技对大陆游戏产业的发展功不可没，其过却也不小……

外星科技所犯的是本质上的错误，就是他们对待游戏的态度是很不认真的，如果说它是个唯利是图的公司我看也并不为过，网上有玩友将其评为“大陆最不要脸的公司”，虽然稍嫌太过但也并不是没有一点儿道理，试举两个当时反响很大的“事件”为例：一是“三国志中文版”事件，外星科技将很经典的 NAMCO《三国志 - 中原的霸者》（即《三国志 II ——霸王的大陆》的前作）作了汉化，本来这很好，但此公司却在开始游戏选君主的时候进行了 hack，加上了一个类似心理测试的小游戏来选人，并把游戏改名为“三国志中文版”，删去了所有的 NAMCO 版权信息而改成了自己的商标，初玩这个游戏你绝对不会想到这是 Namco 的《中原的霸者》。另一个是“屠龙刀”事件，《屠龙刀》是外星科技原创的一个 FC 上的 A.RPG 游戏，但这个游戏的宣传画中主角的形象竟然是利用 SNK 的 KOF 系列中草京的宣传画改成的，外星科技的美工只是在原画上草京的手中添加了一把刀并在画上打上了“屠龙刀”的名字就拿出来用来给自己的游戏做宣传了。类似的例子绝不是一两个，而是很多！这样一个对游戏态度很不严肃的公司其下场也就可想而知了，大约是因为其

后期对 PC 版的《侠义豪情传—禁烟风云》投入过大而拖垮了公司，上市后此产品又没有能收回投资，这一下就使得公司元气大伤。更可笑的是外星科技所推出的游戏竟然又遭遇了“李鬼”，一家未注册的小公司在九十年代后期大量“盗版”外星的游戏，虽然外星公司将 D 版贩子告上了法庭但这场官司竟然一直打了 3 年，直到今年才作出了外星科技公司胜诉的终审判决。官司虽然赢了，外星公司却也在大家的视线中悄然消失了……

寂寞的求道者——施珂昱

从外星科技无疾而终以后国内就再也没有出现过商业性质的 TV GAME 汉化公司，加之用光盘作游戏载体的 SS，PS 机种的崛起（汉化光盘载体的游戏需要刻录盘测试，难度较大），在很长一段时间里我们只能等待游戏厂商大发慈悲推出一些汉化游戏（如 SS 上的光荣《三国》系列，《神秘岛》，PS 上的《啦啦啦啦啦》等都是官方的汉化游戏。）。另一方面因为当时 PC 开始普及，通过与国外 PC 游戏厂商的洽谈可以取得版权名言正顺地搞 PC 游戏汉化，结果 TV 平台更成了被遗忘的角落……

在 99 年的冬天，市场上突然出现了 PS《寄生前夜》的汉化游戏 D 盘，试玩后大家发现这个游戏汉化的效果十分好，甚至可以说非常完美！因为当时的 D 版贩子在封面上印上了台湾著名游戏公司大宇科技的名字，所很多人都顺理成章地认为这么好的汉化游戏应该就是正规的游戏厂商作出来的，但是直到近两年汉化游戏的大潮兴起之际我们才惊讶地发现《寄生前夜》这样一个文字量巨多的双 CD





汉化游戏原来却是出自一个个人汉化作者——施珂昱之手！

笔者曾经有幸代表某杂志采访过施珂昱，谈起汉化游戏的动机施珂昱笑称当时仅仅是想汉化一些比较著名的游戏来证明玩PS中文游戏不一定只能靠厂商“施舍”，同时也是想挑战一下自己的能力，就是这么简单。但说实话即使是以现在的技术条件来看想汉化这样的“著名”游戏其难度也是非常之大的，更何况当时的施珂昱没有任何可以借鉴的资料，没有稳定的翻译人员作后盾（施珂昱自己的日文水平不是很好，《寄生前夜》的日文文本是利用翻译英文版再对照日文版的“曲线”方法翻译出来的！），完全依靠自力更生，其艰苦程度可想而知，但施珂昱却凭着一腔热血，一股拼劲，一种勃然不可磨灭之气把它作到了，使这个大胆得近乎疯狂的计划划上了完美的句号。更重要的是这一切都是默默的，无偿的，与那些靠这个游戏牟利的D版贩子相对比，不能不令人对施珂昱的奉献精神肃然起敬！

施珂昱在《寄生前夜》之后还曾汉化过许多其他的PS和GBA游戏，另外还开发了在GBA上看电子书的共享软件“Read Boy”，是一位非常多产的汉化前辈。最重要的是他所踩出的汉化“小路”现在已经变成了一条“大道”，求道者终于可以不寂寞了……

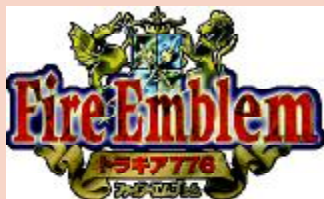
群狼的力量——狼组

互联网络的发展使得汉化作者们可以摆脱“封闭”的状态而在一起交流和研究更好的汉化作品，一些志同道合

的作者们就开始尝试成立非盈利的小组来搞汉化，2000年，在老狼，ALAN YANG，DARK01的组织下国内最早的汉化组织——狼组出现了！



狼组在成立初期成员并不是很多，当然名气也不是很大，他



们的结合在当时只有一个目的，就是汉化超任的《火焰纹章—多拉基亚776》。实践证明团队的优势还是十分明显的，在狼组几个灵魂人物的精心组织和协调下，用了一年多的时间终于完成了这款超任大作的汉化工作，汉化的效果也非常令人满意，可以毫不夸张的说《多拉基亚776》代表了当时TV GAME非官方汉化的最高水平，非常完美！《多拉基亚776》的成功使大家逐渐认识到了团体的力量，这对今后不断出现的很多其他非盈利汉化小组起了“催生”的作用。在这个项目之后狼组还化了《纹章之迷》《圣战系谱》等其它《火焰纹章》系列的游戏，今年更是频频出击，还打算尝试PC游戏《冰风谷》的汉化，让我们预祝狼组取得更好的成绩吧！



其实在狼组之后还有很多值得一写的汉化组织，像因MD的《梦幻之星4》而生的梦组，最近新崛起的勇者汉化小组，以汉化GBA游戏为主的CGP小组，还有汉化作者们自己创办的网络杂志《汉化情报站》创刊等等（太多啦！）……但这篇小文实际上是以回顾为主，所有的资料都截至2000年（上个世纪！），所以笔者也就打算在这里结束这篇文章了。

最后还有一件事不可不提：在这篇汉化备忘录的前面所讲到的烟山公司的《中文麻将》、《烟山杯围棋》，先锋卡通的《赌神》以及外星公司的绝大部分游戏至今为止都还没有被DUMP出来，随着时间的流逝这些游戏湮灭消失的危险也越来越大了，由于是中文游戏所以也不可能期望国外的DUMP高手采取行动，谁来救救这些游戏啊！？残念……



DC 掌机模拟之 GB 篇



自从我自己的自行车车把把口袋里的 GBC 屏幕挤碎以后，我就一直没有再玩过 GBC 游戏，那部屏幕坏了的 GBC，我并没有扔掉，因为我一直认为，如果碎的不是它的屏幕，就很有可能是我的腰。于是至今我一直把它放在书橱最上一层供起来，它虽因公致残，却也因此享受到高高在上的光荣。

在我们的印象中，GB 一类的掌上游戏机的游戏内容受限于掌上机的性能及屏幕尺寸，通常都是情节设计得较简单、画面和音乐偏 Q 化，关卡也不会很难，似乎只适合出门在外打发时间，随时随地拿在手上玩。不过正是这样“够简单”的游戏才会让人百玩不厌。

直到现在，我仍然时常拿出伤痕累累却仍然屹立不倒的红白机，装上“超级玛莉 / 兵蜂 / 1942 / 坦克大战 4in1”，津津有味地玩上一两个小时，绝非刻意怀旧，因为简单的小游戏更能让我在宁静、恬淡中得到休憩，这是从 PS2、XBOX、NGC 上寻找不到的。任天堂公司曾经在 SFC、N64 上推出过转接卡，让玩家可以通过 SFC、N64 在电视上玩 GB 游戏，或许一向重视“游戏性”的任天堂更能了解这一点。

虽然没有专用的转接卡，不过拥有 DC 主机的玩家也可以用其它方法轻松地感受在电视机上玩掌上机游戏的趣味，这都是依靠 DC 强大的机能为模拟运行 GBC 的游戏打下坚实的基础。目前 DC 上模拟 GB/GBC 的模拟器有两款，分别是 DCGNUboy 和 Boob!Boy，无论从模拟程度、运行速度、画面和音效上来对比，DCGNUboy 都占有绝对的优势。DCGNUboy 是运行于 Dreamcast 主机的一款专门的任

天堂 Gameboy、Gameboy Color 模拟器。打开 DC 主机的电源开关，放入 DCGNUboy 模拟器光碟，立刻就可以在大屏幕电视上玩 GBC 游戏。



DCGnuboy 是 PC 机上的 GB 模拟器 GnuBoy 的 DC 移植版本. 目前最新版是 1.0.3-0.6, 这个版本已经实现了下列功能:

可很好地模拟 GB/GBC 并同时正常地回放音效
GBC 伴音平滑回放

支持游戏存档, 并支持长文件名游戏存档

支持即时状态存储 / 调用

允许跳帧

允许屏幕调整 (屏幕解析度、屏幕位置、屏幕长宽比例可任意调整,)



模拟
器本身运行
稳定, 不会
出现恼人的
当机, 画面
抖动等等故
障现象

从网上当下 DCGnuboy 1.03-0.6, 首先要烧录成光碟。烧录方法《模拟与游戏》第 3 期曾有介绍, 不过由于一些疏漏, 造成那一篇有不少错误的地方。故此处借 DCGnuboy 再简单介绍一遍。简明烧录方法如下:

1、建立一个<Selfboot>文件夹。

2、把 DCGnuboy 1.03-0.6 模拟器的 Zip 压缩包解压到硬盘, 会自动生成<gnuboy-1.0.3-0.6>文件夹, 进入这个文件夹, 把里面的<Files> 文件夹改名为<Data>, 然后把<Data>和 Ip.bin 一起复制到<Selfboot>里面去, 而其他的文件可以删除了, 因为与模拟器本身无关。

3、在<Data>里面有<Pics>、<GB>两个文件夹和一个名为 1ST_READ.BIN 的文件,<Pics>里面装的是 DCGnuboy 运行时的操作菜单图片, 不要去管它。把所有需要烧录到光盘里的 GB/GBC ROM 放入<GB>中, 注意, ROM 不能压缩, 再把 1ST_READ.BIN 移动到<Selfboot>里去和 Ip.Bin 在一起。这样<Data>里面只剩下 2 个文件夹<Pics>和<GB>了。

4、本期光盘中另附一个 DC 自启动光碟制作软件 Pinoy2201's Ultimate Selfboot Kit Version 4 Final, 运行后自解压自动生成<Pinoy2201's Ultimate Selfboot Kit Version 4 Final>文件夹, 把这个文件夹里的<Programs>中的几个文件全部复制到

<Selfboot>文件夹中。以下步骤中所用到的工具全部包括在内, 不再赘述出处。

5、给空白的 CDR 录制上第一条音轨, 运行烧录软件 CDRWIN, 进入“Record Disc”功能, 选择“Load Tracks”, 点击“Add”, 选择<Selfboot>文件夹中的 Audio.raw 文件, 选定后切记还要选中“Open New Session”(这样才能继续往光盘上增加数据), 然后才能刻录, 否则这张 CDR 就报废了。



6、音轨刻录完成后, 进入 Windows 的 MS-DOS 方式, 在<Selfboot>中输入 cdrecord -scanbus 并回车, 得到 X, X, X 这样结构的 3 个数字。这是刻录机的 SCSI 总线 ID 号, 然后继续在命令行输入“cdrecord -dev=X, X, X -msinfo”并回车 (此处的 X, X, X 就是刚刚我们查到的), 顺利的话我们将看见用逗号分隔的 2 个数字, 通常是 0, 11700 或 0, 11702。

7、仍然在 MSDOS 方式,<selfboot>目录中, 运行 Binhack.exe, 它会提示要求输入需要修改的文件名, 这里我们填入“1ST_READ.BIN”, 然后 Binhack 程序将会要求输入 -msinfo 的数字, 也就是前面通过“cdrecord -dev=X, X, X -msinfo”这一步骤所得到的数字, 但是这里只要输入逗号后面的数字就可以了 (比如 11700)。然后 Binhack 软件会继续询问光盘引导扇区的文件名, 输入“IP.bin”并回车。Binhack.exe 将会对 1st_read.bin 和 IP.bin 作出一些修正, 以使之适应自启动。

8、将修改过的 1st_read.bin 再移动回到<selfboot>里的<DATA>目录中。然后在 DOS 方式下在<selfboot>目录中输入“mkisofs -C X, Y -V DCGB -l -o data.iso data”, 命令行中的 X, Y, 就是前面使用 cdrecord 得到的 0, 11702 这样的数字; DCGB 是镜像文件的卷标名, 可任意输入。经过一段时间的等待 (视<DATA>目录中文件量不同而不同), data.iso 文件就出现在<selfboot>文件夹中了。

9、在<selfboot>目录中, DOS 方式命令行输入“IPINS”并回车, 运行 IPINS.EXE。IPINS 运行后会要求输入引导扇区的文件名, 请输入“IP.bin”, 然后 IPINS 还

会要求输入刚刚生成的光盘镜像文件的文件名，请输入“data.iso”，这样 IPINS 就可以在 data.iso 中插入一个引导扇区了。

以上的步骤全都顺利完成之后，就可以烧录包含 ROM 的自启动 DCGnuboy 光盘了，请运行 CDRWIN，进入 File Backup and Tools 功能，选择 Record an



ISO9660 Image File，选择的 Image 文件就是最终制作成的 data.iso 了。具体的设定见图，确认无误即可烧录。

坐在电视前玩掌上机游戏，也别有一番情趣，而且哪怕再暗的光线，也不用担心看不清 GBC 屏幕了，呵呵！同样的一款游戏，用 DC 在大屏幕电视上玩和在真正的 GB 机上玩感觉上有什么不同呢？在电视上玩至少可以获得足够大的屏幕、绝对靓丽的色彩、无局限性的可视角度、非常清晰的游戏伴音，并且不容易落下颈椎毛病，只要玩家距离电视机不要太近，那么对于视力的影响也会比使用 GBC 主机小很多，此外 DCGNUboy 具有的一些特殊功能也为游戏攻关提供了很大的方便，像即时状态存储功能，在游戏中，无论何时，只要按下特定的组合键（DC 手柄）就可以把当时的游戏进行状态完全保存下来供以后调用，这样一来，相当于拥有了无限次存档和无限复活功能，对于一些高难度的关卡，这个功能尤为实用。不过用 DC 玩 GBC 最大的问题就是不可以随身携带。经过实际的运行 DCGNUboy，发现对于大多数游戏来说，DCGNUboy 的模拟效果是很好的，速度基本达到 GBC 的原速，经过电视显像管描画出来的 GBC 游戏画面非常有

意思，因为游戏设计之初就考虑到掌机屏幕尺寸，所以很多角色相对于家用机来说显得偏大，为了照顾到屏幕分辨率的关系，场景也是尽可能的简化，这样的画面在电视机上就显得非常卡通，绝对的一目了然，与玩一般的家用机感觉明显不同，这种感受必须亲身体验才会明白。DCGNUboy 是 DC 上一款非常优秀的模拟器，它极大的丰富了 DC 的可用资源，赋予掌机游戏全新的更广阔的应用空间，目前美中不足的是仍然未能支持直接读取 Zip 压缩的 ROM。用作者的话来说：GNUboy 如果没有广大模拟器爱好者的支持，绝对不可能有今天的成就，让我们共同祝愿 DCGNUboy 在今后里能够越走越远，越飞越高。

附 1：DC 主机运行 DCGnuboy 玩 GBC 游戏的实拍录像（WMV）在本期光盘内

附 2：游戏手柄键位功能设定

主菜单中：

- * A：游戏 ROM 选择菜单
- * B：DC 可视存储单元操作选单
- * Y：开发者名单
- * START + Y + L + R：重启动。

在游戏 ROM 选择菜单中

- * A：进入一个目录
- * Y：退出当前目录
- * X + UP/DOWN/LEFT/RIGHT：high speed cursor move
- * Start：执行游戏

在游戏进行中

- * X：GB B 钮
- * A：GB A 钮
- * Y：GB SELECT 钮
- * START：GB START 钮
- * UP/DOWN/LEFT/RIGHT：控制方向
- * L + R + START：退出游戏
- * B + R：快速即时状态存储
- * Y + R：可视化存储单元即时状态存储菜单



模拟忧思录

作者: Antsz

当我几年前初次接触模拟器的时候，我看到的是一个相对有序的模拟器世界，那时的模拟器作者、爱好者、Dumper 们自觉遵守不成文的模拟器精神，不会去触动发行不超过 5 年的游戏。5 年差不多是一个新游戏渐渐变成无人问津的老游戏所经历的时间，也差不多是游戏软件开发商从自己产品中持续获得收益的比较恰当的一段长度。早期的模拟器本质上更多的是在一定限度内重温老游戏的旧梦，对于技术的探索也被视作模拟器的意义之一。各个模拟器有关论坛上，人们探讨的多是对于老游戏的怀旧之情以及游戏机硬件知识和模拟器编程技术的问题。渐渐的，随着模拟器爱好者数量的不断膨胀，很多意外的事情一件件发生了。新涌现出的模拟器爱好者们更为关注的既非如何编程也非早已尘封的老游戏，而是那些仍然热销于市场上的甚至是刚刚上市的新游戏，把他们叫作游戏机爱好者更为合适，他们跳入模拟器圈的目的似乎是为了在电脑上不花钱的玩游戏。早期的模拟器编程者开发出对应一些已淘汰多年的机型的模拟器，并且部分放入网络共享，使得人们可以在电脑上重温旧梦，再次进入曾经深深为之着迷的那些游戏世界中，而不是对着家中早已损坏的老游戏机、卡发愣，或者是在梦中留着泪落入记忆深处的游戏世界。



而后来涌现出的越来越多的模拟器爱好者根本没时间去思考那些对于他们几乎是传说中的老游戏，而是通过新游戏发布预定时间表来推算自己可以玩到某某新游戏的具体日期。他们迅速占领了论坛，大张旗鼓的讨论着游戏的攻关方法、肆无忌惮地批评和要求模拟器和模拟器作者。编程者和 Dumper 们也潜移默化地发生改变，如今的模拟器编程者不再是编写个 NES 模拟器

就把自己关在房里玩《Super Mario》的小富即安分子，他们追逐一切新生事物！在 SS、PS、NG4 大行其道的时候，相应的模拟器已经可以运行商业游戏。而 GBA、DC、PS2 的模拟器又几乎从主机正式发售之前



就开始了模拟。记得几乎在 GBA 主机正式发售的同时，能够运行 DEMO 的 GBA 模拟器也就问世了。模拟器圈子成了编程高手互相比较实力的舞台。Dumper 们早已忘记了这世上曾经有一帮人傻傻地遵循过什么“信条”，他们争先恐后的汲取着一个又一个新游戏的营养，SNK 率先成了一个最明显的可怜虫，赖以生存的大作年复一年地被 Dumper 所 Kill，本身确已因种种原因而积重难返，残喘之际又偶遇 Dumper 们的助力，终致回天乏术。再强的加密技术也难不到战无不胜、攻无不克的 Dumper 们，一切仅只是时间问题而已。而任天堂则扮演着到 21 世纪还仍然被 Dump 的另一个可怜虫，随着 NGP (Neo-Geo Pocket)、GBC (Game Boy Color)、WSC (Wonder Swan Color) 因各种原因陆续淡出掌机市场，GBA 就成为了 21 世纪唯一处于活跃期并使用卡带的游戏机。每一款 GBA 新游戏的发售当日都遭到了被 Dump 且 ROM 被散布到网络共享的“好运”。Dumper 们的做法的确值得商榷，不过他们至少是无私的，ROM 总是经由他们的手被共享。而那些用网络下载的 ROM 来赚钱的人则只能用无耻来形容了，有的电玩专卖店贩卖模拟器和 ROM，将所有的模拟器标价为从 30 到 50 元不等，还有一家离谱的曾经将《多拉基亚 776》+ZSNES



以 120 元出售, 将包含 KOF 系列的 NEO-GEO ROM 标上了 160 元在零售。网络的情况也不妙, 我们总是看到有些网站公然售卖刻满游戏 ROM 的 CDR 光盘, 美其名曰为了方便网友收集, 其赚钱牟利的本意昭然若揭。种种这些, 正在将模拟器推向一个不可测的深渊。

这就是模拟器界, 特别是国内模拟器界的现状。作为一个多年的模拟器爱好者已不能忍受, 更何况那些游戏机、游戏软件生产商? 初期的平衡已被打破, 震怒的受害者酝酿着发出强有力的回击。日前看到世界级大型游戏机厂商任天堂关于模拟器和 ROM 的网上声明, 特转译呈上, 让我们站在另一个角度, 通过受害者的身份来看待我们深爱的模拟器。



其文如下:

感谢您喜爱任天堂以及我们的产品。侵害任天堂的知识产权, 受到伤害的不仅仅是我们, 还有广大的玩家们和我们的商业合作伙伴。侵权不仅对我们更对整个电子游戏行业都是一个严重的问题, 任天堂将继续不懈的保护自己的知识产权。

- * 什么是任天堂 ROM?
- * 什么是电子游戏模拟器?
- * 如果我已经拥有某个游戏的正版游戏卡那么我可以从网上下载该游戏的 ROM 吗?
- * 任天堂公司对模拟器这种意外情况有何感觉?
- * 任天堂公司如何看待“模拟器对于任天堂公司有好处, 因为模拟器能够让更多 PC 用户知道和了解任天堂品牌并带来软件产品更多销量”的观点。
- * 任天堂公司为何不发展合法的任天堂模拟器呢?
- * 如何看待“人们制造出模拟器和 ROM 是帮助出版商让退出市场的老游戏物尽其用, 这不伤害任何人, 又能让玩家重温旧梦”种种观点?
- * 就算那些已经停止销售的游戏也不允许随意从网络下载其 ROM? 它们不是公共财产?
- * 老游戏的版权没有过期?
- * 游戏复制设备是非法的?
- * 网站或英特网内容提供商有可能为了只提供访问非法软件或非法设备网页的链接而承担侵犯知识产权的责任吗?

知识产权: 任天堂拥有其全部产品的知识产权。包括版权、商报、专利。

版权: 版权是从从事文学、音乐、视听或艺术创作(等)的作者的成果专有权。作者享有其作品的复制、分配的权利。任天堂拥有其各种产品的各个方面的版权, 包括游戏软件源代码、执行代码、游戏画面、游戏音乐、游戏文字、产品包装、游戏指南和标签、硬体晶片微代码、艺术设计和出版。

商标: 商标是区别产品厂商的独特的名称、文字、标志、图案、符号。任天堂产品普遍经过商标公证, 包括: “Nintendo、Gameboy、Super NES、Super Mario Bros 等等。任天堂的商标在世界许多国家被注册公证。

专利: 专利是允许某种发明创造在一段时间之内享有专专权利。任天堂拥有许多软硬件产品的专利和设计专利。

Q: 什么是任天堂 ROM ?

A: ROM 是“Read Only Memory”的缩写形式, 意思就是: 只能够读取的记忆体。任天堂 ROM 就是任天堂的电子游戏卡里所采用的用来记录游戏软件的这种类型的记忆体芯片。

不过这个名词一般被英特网上的很多



游戏站点作为对从任天堂正版游戏卡中复制出来的游戏数据的称谓。

Q: 什么是任天堂电视游戏模拟器?

A: 任天堂模拟器是设计用来允许游戏运行在并非为该游戏设计的平台上的程序。任天堂模拟器软件允许在个人计算机上玩任天堂家用游戏机或者街机的游戏。这些游戏是从因特网上下载的游戏软件的非法复制品, 也就是任天堂 ROM。任天堂 ROM 与任天堂模拟器配合使用让游戏可以在个人电脑上玩。

Q: 如果我已经拥有某个游戏的正版游戏卡那么我可以从网上下载该游戏的 ROM 吗?

A: 这是英特网上的关于“软件备份副本特例”的一个误传。ROM 不属于“第二拷贝”, 却经常被错误的同样理解成如果拥有一套版权作品的合法拷贝, 那么就有资格



拥有其第二份拷贝，即使这第二份拷贝并不具有合法的身份。“软件备份副本特例”是有严格限制的，惯常的理解是版权软件的合法拥有人可以制作一套该软件的备份件以应付原版软件的损毁事件。因此，无论您拥有或并不拥有一套正版游戏软件，也不管您是否能够做到持有一个任天堂游戏 ROM 的时间不超过 24 小时，从英特网下载以及使用任天堂的游戏 ROM 都是不合法的。（过去一直以为只要有某个游戏的正版卡带，就有权利持有其 ROM，原来情况不是这样。）

Q：任天堂对模拟器这种意外情况有何感觉？

A：模拟器界开始通过模拟器来玩非法复制的任天堂软件，象征着电视游戏软件，设计者的知识产权受到了最大的威胁。长此以往，任何行业，当它的产品成为免费使用，支撑该行业的收入资金将受到威胁。模拟器爱好者已经有可能造成全世界娱乐软件行业每年 150 亿美元的损失，并威胁到相关行业数万人的就业。

Q：任天堂如何看待“模拟器对于任天堂有好处，因为模拟器能够让更多 PC 用户知道和了解任天堂品牌并带来任天堂产品更多销量”的观点。

A：散布一个模拟器玩非法复制的任天堂游戏软件伤害了任天堂的善意，任天堂每年投资几百万美元研发和营销。实质性伤害任天堂和任天堂的许可商，这与是否有人通过散布模拟器而得利并无关系。模拟器促进了使用非法 ROM 及不可靠的游戏，不仅不会带来更多销量，反而有着相反的作用和效果。

Q：如何看待“人们制造出模拟器和 ROM 是帮助出版商让退出市场的老游戏物尽其用，这不伤害任何人，又能让玩家重温旧梦”种种观点？

A：这是违法的，游戏的版权和商标是制作公司的资产，如果这些显得过时的游戏被到处使用，会破坏知识产权的价值且对正当用户有不利的影响。另外，把这些游戏当作已经过期的或者是怀旧的游戏是不对的。任天堂会在各种新的游戏机系统中让曾经最受欢迎的游戏人物再次

复生，比如：马里奥和大金刚就在任天堂所有的游戏机平台中进行它们的冒险故事，请



离开投币机器到我们最新的游戏硬件主机边上去吧！作为这些著名的游戏角色的版权拥有者和创造者，只有任天堂有权受益于这些著名又贵重的资产。

Q：游戏复制设备是非法的？

A：是的，游戏复制设备使用户能够非法复制电视游戏软件到软盘、可写 CD 盘或电脑硬盘。它们使用户能够制作、使用和散布任天堂电视游戏软件的非法拷贝，侵犯了任天堂的版权和商标。这些设备也可以从英特网下载和上传游戏 ROM，具有上述这些功能的设备都是违法的。

Q：网站或英特网内容提供商有可能为了只提供访问非法软件或非法设备网页的链接而承担侵犯知识产权的责任吗？

A：是的，个人网站和英特网内容提供站点提供连接到任天堂 ROM、任天堂模拟器和（或）非法游戏复制设备的网页链接负有侵犯任天堂版权和商标的责任，无论这些带有违法条目的网页就在网站中，或该网站仅仅提供了一个链接。

作为一个模拟器爱好者，我为模拟器的前景而担忧。本来模拟器就处于版权的灰色地带，再加上整个模拟器界缺乏自律、急功近利，越发将模拟器推向危险的边缘。再有耐心的人也有发怒的一天，更何况以销售软件为生的游戏软件厂商们，把属于知识产权需要付费购买的正版游戏一下子变成人手一份的共享 ROM 实际上就是断人财路、砸人饭碗，天长日久至少将造成游戏软件公司预期利润无法实现，长期营养不良可能导致夭折或出局，恐怕这也不是大家愿意看到的局面。如果这些游戏厂商感到自身境况堪忧的时候，临危的反击将是无情的。任天堂的话的确情理交融，软硬兼具，不过毕竟目前仍然缺乏相关法律依据，部分内容也有一家之言之嫌。但是模拟器界如果希望继续发展下去，一个宽松的生存氛围是不可少的，处处喊打的环境不适合成长。模拟器界欲扬帆远航就首先需要反省、需要规则，让我们一起呼唤模拟器界的自律，净化模拟器界的天空，还给模拟器以本来的真实友好的面孔，祝愿模拟器越走越远！

Gameboy Player 横空出世:

最近任天堂公布了一个可以在NGC运行GB、GBC和GBA游戏的NGC的新外设——“Gameboy Player”。玩家通过这套连接在NGC上的装置就可以利用NGC在电视上玩GB、GBC和GBA的游戏，游戏的控制既可以使用NGC的操纵手柄，又可以通过GBA与GAMECUBE的连接线，使用GBA进行操作。对于GBA的联机游戏，Gameboy Player也能为玩家创造一种新的简便的游戏方式。当Gameboy Player运行一个支持联机的游戏时，只需要将一盘卡带插入Gameboy Player，然后配合GAMECUBE的4个手柄，就可以和朋友们一起游戏了。Gameboy Player发售时将会有四种颜色，以对应现在市面上的四种颜色的NGC。另外，任天堂将会以《口袋妖怪》、《塞尔达传说：四剑》和其它的连线RPG游戏作出GBP宣传的主要卖点。



Gameboy Player定于明年3月推出，售价约为5000日圆。

GBP的详细信息：

商品名：NINTENDO GAMECUBE GAME BOY PLAYER

预定发售日：2003年3月

预定售价：5000日圆

尺寸：长150mm X 高57.3mm X 宽155.1mm

质量：约370G

颜色：4种

电源：由GAMECUBE提供

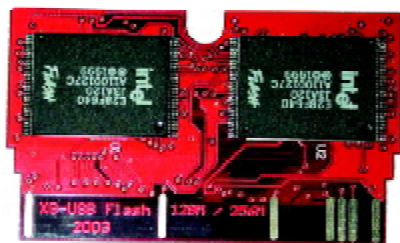
最大消耗电力：0.8W（包括在GAMECUBE主机内）

附送品：GAME BOY PLAYER启动光盘

XG Flash 诞生! :

近期，原本平静的烧录器世界突然半路杀出个XGFlash，他以比EZ-FLASH低的价格和与EZ-FLASH相当的质量与性能，将这个看似平静的烧录器世界弄得翻天覆地。根据得到的一些消息，XG Flash的闪存芯片同EZ一样采用INTEL 28F640 J3A和INTEL 28F128 J3A，控制芯片就用XCR3128XL，和EZ100%共通。XG和EZ的操作软件也很相似，无论是从操作还是从功能上来说。两者唯一的区别就是外壳颜色不一样，XG是暗金属银色，EZ的是白色和蓝色透明，两者之间到底是何种关系，在这里我们也不多做纠缠，不过从最实际的价格出发，XG Flash 256MB的价格目前是698元，比起EZ Flash具有很大的优势，EZ将会受到最严峻的考验。

另外，据说XG-flash2也在开发中，增加了摄像头、硬件金手指等功能，将于明年中推出。



掌机硬件导航

XG Flash 引发价格战:

自从 XG Flash 发布以后,创纪录的低价格销售一时出尽风头,直逼现在的当红小生 EZ Flash。XG Flash 大幅度降价以后,各种刷写卡也纷纷表示跟进, EZ Flash 在各地的售价立刻作出了小幅度的调整(仍然很高),而智慧宝盒则宣称会在 12 月 1 日后公布大幅降价后的价格,截稿的时候还没有收到最新的消息,而 DIY 群体的 GBALink 和最先出现的聪明卡则还没有任何的消息,不过刷写卡的价格下调是板上钉钉的事情了,得益的始终是最终的消费者。

口袋引发存档问题:

上个月 GBA 平台上的大作一波接一波,让所有的 GBA 玩家都大呼过瘾,唯独《口袋妖怪》的玩家在愁上加愁,为什么呢?就是因为这个存档的问题。由于任天堂在最新的口袋系列中引入了一颗芯片独立控制时钟功能,游戏进行过程中必须能够检测到时钟信号的存在才能够存档,这样一来, D 版卡的发布速度大为减慢,而 EZ 和 XG 的用户更是怨声载道。好在,截稿的时候, 1.08 版的 EZ Client 已经可以支持口袋妖怪的存档问题, EZ 和 XG 的用户终于可以一展愁眉了。

GBA Link 改装消息:

首先是关于早期购买 GBALINK 的玩家经常发生连接失败的问题,这在 GBA 掌机论坛 (www.chinagba.com/forum) 里已经有了详细的说明,重要的是必须加上一个 104 电容,在对应的 PCB 版上位置上焊接,主要是解决了对 20511C 这块 IC 的干扰情况,早期购买 GBA Link 的朋友就要关心一下罗。

其次是关于 GBA Link 改装 128MB 卡带的问题,由于官方的 128MB 卡带还没有正式推出,而许多用户又急需 128MB 的卡带来玩游戏,因此还是需要 DIY 一套自己的 128MB 的卡,这时候选择一款好的 128MB 卡带就



极为重要了。经过有经验的 DIYer 尝试,使用 NEC 和 Intel E28F128 芯片的盗版卡均可以完美地改装成 GBA Link 的卡带,有条件的朋友不妨尝试一下。

还是背光:

随着越来越多的店铺把 Afterburn 带到了中国市场,背光再次在国内 GBA 玩家心中掀起狂潮,同一套的东西,价格从 300 — 400 元不等,即便包含了人工费用和产品费用也是很昂贵的数字,仔细想想,一套背光+刷写卡+GBA 最少也要 1400 大元,这样的价格在一些地方已经可以买到 NGC 了……有些厂家为了方便玩家购买,甚至推出了已经改好背光系统的 GBA 主机,这样灵活的销售方法的确让我们好好的见识了一番。还是那句老话,漏光和电池寿命始终都是背光生而俱来的缺点,但如果有能力承受昂贵的价格,尝试一下也未必不是一件好事。





文: highsky

《塞尔达传说》GBA 流程攻略



图 1



图 2



图 3

这次的 GBA 版虽然是 91 年 SFC 的复刻版，但就算如此，作为一个掌机游戏来说，《塞尔达》GBA 版仍然不失为一款优秀的 ARPG，个人感觉《塞尔达》GBA 就好比一些 SEGA 的游戏，是给一些硬派玩家准备的，基本上如果不看攻略想完成整部游戏的话难度不小，但是如果看了攻略的话会失去不少原有的乐趣，所以这次笔者所撰的流程攻略基本上是点到即止，留给大家很多探索和思考的余地，这样才能玩出塞尔达的精髓。

背景：

为了争夺一种被称为 Golden Power 的强大力量，许多人来到 Hyrule：一个被森林和群山围绕的美丽国度探寻，但是因为 Golden Power 的所在地 Golden Land 散发出了许多 Evil Power（可以理解为和 Golden Power 对立的力量），Hyrule 国王为了为了国家的安定，不得不命令当时能力最强的七贤者封印了通往 Golden Land 的大门……

许多年过去了，Agahnim：一名邪恶的巫师，解开了七贤者的封印，屠杀了 Hyrule 的国王，绑架了 Hyrule 的公主 Zelda，占领了 Hyrule 城堡……

流程攻略：

傍晚，主角林克看见父亲匆匆出门，起身，从宝箱中拿出灯（Lamp），根据公主的心灵感应提示到城堡右上方一口被树丛遮住的井边（图 1），用 R 键拔掉树丛，跳入。在隧道内看见受伤的父亲倒在地上，从父亲那儿得知原来他也是听到了公主的声音而前来营救。林克从父亲手中接过宝剑继续出发（按 B 键挥动，按住可以蓄力）。干掉几个卫兵后走出隧道，发现原来已经在城堡内了。从城堡大门进入，一路杀到城堡内部最下方的地下室，路上可以得到迷宫地图（用 L 键看地图）和回旋标（Boomerang），这里注意如果进入一间房间没有出路的话，多半要把敌人打败才能拿到钥匙或开启新的通路。在地下室最底层的监牢里碰到了第一个 BOSS，它非常容易对付，好好利用回旋标打击敌人后的僵硬作用吧（使用方法为按

Selete 键选择好道具后用 A 键使用)。

救出公主后原路返回，从城堡大厅上方的入口进入城堡 2 楼，在 2 楼最上方王座的左面按 R 推动后会出现一个秘道，进入后是一个漆黑的迷宫，这时找到火炉，然后对着火炉使用家里拿到的灯就可以点亮迷宫了。在图 2 处放入炸弹就可以进入一个密室，内有大量水晶和炸弹可拿。最后一个有两个机关的封闭房间，拉右面那个就能打开通道了（按住 R，再按下键）。通过迷宫后我们的林克来到了城堡外西侧的避难所，和神父对话后得知要前往西方的 Kakariko 村庄寻找七贤者的后代打听唯一能战胜邪恶的 Master Sword 的下落（不要忘了拿宝箱内的大红心，加最大生命的）。

一路来到 Kakariko 村庄，进入地图上打 X 的那间房间，和水槽边的老太婆对话，得知七贤者唯一的后代已经失踪很久了（左面的绿色小房子内有好东西，如图 3），最后终于在村子南面养鸡场的水槽旁找到了七贤者后代 Sahasrahla 的孙子，总算得知了 Sahasrahla 的所在地：地图东面东方宫殿的附近。离开 Kakariko 村前要注意多扫荡一遍，仔细点加上多动脑筋，能拿到不少好东西（村子左面的高坡跳到下面的洞穴能拿到很多炸弹。从村下方酒吧的上面隐藏的门进去能拿到一个 Catching Net 捕虫网。往下走出村庄，在最下方的屋子里炸开裂缝，出来后，和小女孩打赌，15 秒内通过迷宫就能得到一个心的碎片，集齐 4 个就能提升一格生命值）。

赶到地图上标注的 Sahasrahla 所在地，由他得知要得到 Master Sword，必须先拿到 3 个神秘的垂饰，隐藏第一垂饰的迷宫已经标在地图上了，这是第一个难度比较高的迷宫，又多出一些新的机关。多注意地板上形状不同的部分，踩上去可能会打开新通路，另外大家可以试试把壶子丢向敌人，它的威力可不小的。BOSS 是几个会分身的骑士（图 4），利用刚得到的弓箭可以轻松取胜。

拿到了第一垂饰，返回 Sahasrahla 处，得到了一双冲刺靴，以后就可以按住 R 键冲撞了，这样的话 Kakariko 村南方图书馆内原本拿不到的书就能靠冲撞能力拿到了（图 5），然后来到 Sahasrahla 所说的 Hylia 湖（地图右下方）的东面，在湖的右上方的洞穴旁有个裂缝，用炸弹炸开就能得到 Ice Rod 了（一把冰之魔法杖，威力很大）。

接着林克向第二座隐藏着垂饰的迷宫进发，路上会经过一个神殿，进入后拉动右面那个机关可以把神殿外的水抽干，出神殿后就可以拿到另外一片心的碎片。到达迷宫门口后，会被一座绿色石像挡住去路，对着石像使用在图书馆得到的 Mudora 之书就能进入迷宫了。这次迷宫的难点：遇到看得见但是拿不到的钥匙时，可以试试使用在图书馆拿书时的方法。左上角房间里的大宝箱内是一个铁手套，用它来搬起那些大石块，之后从左下角的出口出去（南方有一块心之碎片），在迷宫外面往上就搬开石块进入迷宫第二层。红色怪物一定要用弓箭攻击，最后把 4 个火炉点亮就可以进入 BOSS 的



图 4



图 5



图 6



图 7



图 8



图 9



图 10



图 11

房间了，BOSS（图6）的弱点是它的头部，It's easy~~!

得到了第二个垂饰，先不要急着去下一个目的地，先去地图最右上方的瀑布（要涉水前进，注意现在只有浅色的地方可以游），到最右上方的瀑布后（图7），林克以500金币的代价换来了在深色水域里游泳的能力。原路返回，在经过另一个瀑布时（图8），可以进入，在里面选择把回旋镖丢进河里，能换得一把射程更高的魔法回旋标，走出瀑布再进去，这次把盾牌丢进去，就能得到红色的加强盾牌，可以抵挡更多类型的远程攻击。

继续林克的垂饰收集之旅，来到地图上方的死亡山脉，由山脉左面有大石头挡路的洞穴进入（搬开石头），通过山洞后同行的老人会送给林克一块魔法镜 Magic Mirror，它能把林克从黑暗世界传送回光明世界，还可以在迷宫内把林克传送回迷宫入口。通过山顶有三块小石头围着的魔法阵进入黑暗世界，然后往左来到光明世界原本是山坡的地方（图9），使用魔法镜返回光明世界，再往上跳下去，就能到达最后一个垂饰迷宫了，迷宫内的难点：击打水晶球能触动机关（用剑，弓箭，魔法杖都可以），再击打一下则为关闭；某个封闭的房间必须等地上地毯都飞起攻击后门才会打开；某个房子试试把所有火炉点亮；要从上一层洞穴往下跳才能拿到大宝箱，里面是一个 Moon Pearl；BOSS（图10）的弱点是尾巴，小心不要被它撞入裂缝。

有了三件垂饰，终于可以去地图左上方的失落之森林拿取 Master Sword 了，找到摆放 Master Sword 的祭坛，在祭坛上面按 A 键（图11），最终集合了三件垂饰的力量拿到了这把传说之剑（满血时攻击可以放出剑气，很厉害）。

走出森林后由公主的心灵感应得知避难所有难，赶紧回到避难所，只看见垂死的神父躺在地上，告诉完林克公主已经被巫师 Agahnim 捉回城堡后他就断气了。来到城堡二楼的天台，用冲撞破掉魔法光线的阻拦，进入门内，正看见巫师 Agahnim 施法把公主送入黑暗世界，之后巫师离开，林克对着帘幕挥剑会出现隐藏的门（图12），进入后就能和巫师决斗了。对巫师一战只能通过挥剑反弹他的攻击才能伤害他，巫师战败后不甘心失败，把林克也传送到了黑暗世界。

林克现在的任务是拯救被关押在黑暗世界各个角落里的7名少女，不过先不用急着去目的地，先去地图右上方原先在光明世界那儿有很多瀑布的区域，在一个湖里有石头围绕着的地方（图13），往里面丢东西，就能得到非常强力的地震奖章。接着去地图标记的第一个少女的所在地，不过要先经过一个由树篱组成的迷宫，注意树篱里的隐藏路径就能通过，来到了神殿门口却不能进，这时要在树篱的隐藏路径里找一只猴子（图14），给它10金币，然后带它来这里，再给它100金币就能打开神殿的门了。第一个迷宫很简单，要注

意的是一些开关要用石像压住（石像也可以用拉的），要多利用炸弹炸裂缝，要多看地图（地图上标有黄色地方的就表示有通路），有时一些裂缝要果断地跳下去；有一个石头是可以往右面推下深渊的，这样就可以继续前进了；迷宫内拿到的魔法锤能把挡路的虫子打掉；绿色的石像用弓箭射一下就能出现通路；BOSS（图 15）的弱点是面具，用魔法锤把它的面具打掉后就可以用剑攻击它头上的钻石了。

救出第一个少女后，先去黑暗世界的 Kakariko 村右面的小森林，帮里面的那个家伙找一个螺号，他会给你一个铲子，然后你可以用这个铲子去光明世界同一个地方的某一个角落里找到螺号，找到后可以去光明世界 Kakariko 村中央那个小鸟雕像前吹响螺号，会出现一只小鸟，以后在光明世界就可以吹响螺号召唤小鸟了，它可以载着林克到六个不同的地方。在光明世界拿螺号的森林下方的墓碑上使用 Mudora 之书可以拿到一枚炸弹徽章（需要一点使用魔法镜的技巧）。

该拯救第二个少女了，进入迷宫前必须在光明世界把水闸打开，迷宫内得到的链子对远端的骷髅头使用就可以荡到对岸，BOSS（图 16）也需要用这个道具来攻击，另外要发现 BOSS 的房间比较难（图 17）。

要拯救第三个少女，先要到光明世界拿 Master Sword 的那个森林，在那个森林左下角一个出口出去用魔法锤把木桩打掉，提起石头，石头下有一个魔法阵，然后通过魔法阵进入黑暗世界的骷髅森林，整个森林和地下城是连接的，大宝箱内有 Red Rod。用它把左上方那个大骷髅昆虫烧了就能进入迷宫，进 BOSS（图 18）前的房间用剑挥砍树枝就有通路出现。

在第四个少女的迷宫出按 R 十下，就可以打开大门，大宝箱内可以得到 Titan's Mitt，有了它就可以举起那种最重的石头了，BOSS 房是空的，要跑到上面那层把炸弹丢到裂缝上去，在底层遇到了一位假公主，把她（它？）带到 BOSS 房间有太阳照射的到的地方她就会变成 BOSS 了，砍它！

第五个少女的迷宫必须去光明世界的相应处搬开洞穴门口的石头会发现一个魔法阵，迷宫内那个过去后就碰不到的水晶球可以用炸弹来切换，某间房间内的石像的舌头能往下拉。大宝箱内能得到新的盔甲，BOSS 前的一个房间内的机关需要从上一层的裂缝里推动一个小石头下来盖住才能通过，BOSS 很弱，KO 了它以后回光明世界的死亡山脉宫殿左面过桥，用 Mudora 之书阅读碑文能拿到闪电徽章。

第六个少女迷宫必须先回光明世界，用螺号互换小鸟载到位置 6（图 19），对这搬起石头后露出闪电标记的图案使用闪电徽章后就能进入迷宫了。仓库番内的火炉必须先搞定仓库番然后再点燃，不然可能会来不及点火。大宝箱里的是 Cane of Somaria：一个制



图 12



图 13



图 14



图 15



图 16



图 17



图 18



图 19

造浮空石头的道具，要利用它来压住机关。

去黑暗世界的林克家，在黑暗世界中那里是一个炸弹店，买一个大炸弹，把它带到黑暗世界中央的金字塔，把那个超级大裂缝炸开能进入一个洞穴，把弓箭丢进湖里能换得唯一能伤害总 BOSS 的武器：银弓。

营救最后一位少女了（也是偶们可爱的公主），到死亡山脉最右面的顶端，能见到 3 根木桩，利用魔法锤，从右下方开始逆时针敲打后就会出现一个魔法阵，这是最后一个迷宫，在迷宫门口的标志上使用地震魔法后就会出现通路。迷宫里对着问号使用 Cane of Somaria 会出现一个浮空平台，大宝箱内是一个加强盾。BOSS 两个头要分别使用冰之杖和火之杖来打。

七位少女被营救出来了，是时候去教训总 BOSS 了，死亡山脉上的大宫殿就是它最后的阵地，最后一个迷宫笔者就不提示了，大家自己看着办吧（其实能坚持到这里的话最后一个迷宫根本不能算什么）。

部分心之碎片的隐藏地点：

- 1：光明世界的 Kakariko 村绿色房子的地下室里有一颗。
- 2：光明世界的 Kakariko 村左上方，从高出跳落到洞穴里，在洞穴里把炸弹炸开后能得到一颗。
- 3：光明世界的 Kakariko 村外的南方，在有裂缝的屋子里，把墙壁的裂缝炸开，出屋后在 15 秒内到达目的地可以得到一颗。
- 4：光明世界拿第二件垂饰的迷宫外，左下方有一颗。
- 5：光明世界拿第二件垂饰的迷宫外，东南角仔细寻找能找到一个洞穴，进去后能得到一颗。
- 6：光明世界地图右上角瀑布附近，当向河神学会游泳后能到达湖泊的中央岛，岛上有一颗。
- 7：光明世界死亡山脉里进入第三件垂饰迷宫的途中会发现一颗，仔细寻找。
- 8：光明世界死亡山脉里某个洞穴中有一颗，需要从上层的陷阱里掉下来才能拿到。
- 9：光明世界左上方的迷雾森林里，那块有 3X3 的树丛的地方，仔细寻找后能得到一颗。
- 10：黑暗世界的金字塔上，从某处掉下来后能找到一颗。
- 11：黑暗世界 Kakariko 村东面铁匠屋外的洞穴里有一颗。
- 12：黑暗世界 Kakariko 村里花 30 金币猜宝箱的游戏，第二个箱子会随机出现一颗（出现过后就不会有了）。
- 13：黑暗世界的死亡山脉上的某个洞穴能找到一颗。
- 14：黑暗世界的死亡山脉东侧的一个洞穴里能找到一颗。

街机 W I P

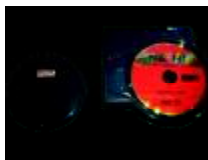
■ Icarus Wip:

最受瞩目的

DreamCast 模拟器

Icarus 近期宣布加入

大型街机 Naomi (全名: New Arcade Operation Machine Idea) 和 Naomi2 甚至 Naomi3 的模拟! Naomi 是一部基于 DreamCast 硬件架构的基板。Naomi 上有非常多重量级游戏, 例如《疯狂的士》、《斑鸠》等。由于 Naomi 游戏基板价格高昂, DUMP ROM 是目前模拟首先需要面对的难题, 虽然目前 Naomi 只有一个未被证实是正确的 ROM——虚拟射手 2, 但毕竟是有开始。



■ Raine Wip

相对于日益庞大的 MAME 来说, Raine 一直是我等低配置玩家的救星。下一版的 Raine 将为《彩京打击者 1945》和《战国之刃》加入声音的支持, 让我的 PIII 带声音跑全速不再是梦。新版重写了 NMK



驱动, 使《Acrobat mission》、《超时空要塞 2》这两个游戏都可以正常模拟了, 并添加了对《雷龙 2》和《S.S 任务》这两个游戏的支持。新版的 Raine 通过 MMX 指令的优化将对“Scale2x”显示效果提供支持, 这让 Raine 的双倍缩放画面看起来更漂亮。

■ NeoGeo Wip

这块十年前的基板服役到现在确实让人有点不可思议, CPS2shock 的 RAZ 为 MVS 模拟器制作的 Universe BIOS 也放出来了, 通过 Universe BIOS 你可以玩出许多花样, 正式宣布提供对 Universe BIOS 支持的模拟器是 Nebula, 具体使用方法可以看我



们这期杂志的详细教程。

责编小记

公元 2002 年 12 月 1 日正午, 离截稿还有 8 小时, 离上飞机还有 18 小时, 离深入龙潭还有 28 小时, 此刻的心情……

上北京了, 等待我的是黑暗, 还是光明? 想想老龙黑暗中那双阴森森的令人发寒的眼睛, 再想想黑暗中老龙那把恐怖的追魂(稿?)声, 我不禁毛骨悚然。不过好在闯“龙”潭的还不只鄙疯子一个, 实在不行就联合众小编一起把老龙给喀嚓掉, 为广大 MM 造福! HyaHyaHya……(学八神狂笑状倒地)

上北京这个 XX 大革命时期众红小兵的的最高愿望今天终于轮到偶去实现! 是时候为模拟界捐躯了! 本疯一定会为广大模民的幸福上刀山下油锅剥龙皮扯龙筋赴汤蹈火再所不辞!(高举鼠标状)

不管如何, 真正坐上编辑的位置, 一种使命感便油然而生, 如何把杂志做好, 才是我现在应该考虑的问题(颠覆老龙计划心中酝酿达成)。

北京的街机游戏业会是怎样? 不知道在北京宿舍的楼道上大喊一声: “谁去打街机!” 有没有人会应我……

在键盘上敲完最后一个字, 揉揉沉沉的眼睛, 我该去睡了。

责编: 微风

网站: www.emu-zone.net

E-Mail: daodo@163.net

■ Nebula Wip

目前 Nebula 已经全力把重点放在了模拟 Model2 基板上。从 Elsemi 放出来的大量抓图来看, 倍受困扰的贴图问题已经得到了解决。《GT 赛车》和《电脑战机》完美的截图更让我们口水直流, Model2 游戏的热潮即将到来!



■ MAME WIP



每次写到MAME，总忍不住

说上几句。实在不好找位置，只能塞到这里了。

期待已久的MAME0.62也已经出来不少时日，大家也不用老想着哪个游戏开始模拟了没有，因为新游戏的支持确实能让大家打发不少时间。我有打开源文件看MAME隐私的“恶习惯”，这次也找到不少好东西，HAZE透露在MAMEv0.62的“2001年礼物”也真相大白。而V70 CPU的支持也预示着《RaidenII》系列的模拟排上了日程。虽然我们短时间被新版MAME撑得可以，但MAME的WIP却没有停步。据小道消息说，今年MAME将会出到0.64版，模拟器的脚步走得越来越快，先不管什么模拟正义而去评论对与错，毕竟有新模拟的游戏玩就已经是一件幸福的事了。

1、经过漫长的等待，MAME0.62终于在11月15日放出，支持和完善的游戏多得让我们目不暇接。在开始玩新游戏前，我们来看看新版MAME的更新状况：

版本号：v0.62

(2)标题：Shooters and hooters

(3)游戏总支持数：3696

(4)新游戏支持数：88

更新内容：

(1)显示驱动修正

- 改进了CPS2游戏模拟的光栅效果。
- 几个Atari游戏的优先权得到了修正。
- 添加了Alpha混合精灵到Taito F3游戏。
- (2)声音驱动修正
 - 游戏《Asteroids》的声音得到了修正。
 - 彩京的第二代基板游戏以及《Bal Cube》和《Bang Bang Ball》都加入了声音支持。
 - 重写了Seta游戏的声音支持。
 - 为游戏《Blazing Tornado》添加了声音支持。
 - 修正了游戏《Battle Bakraid》的声音模拟。
 - 修正了在Neogeo游戏中破裂或缺失的声音。
 - 为游戏《Hard Drivin》增加了声音。

(3)其他驱动修正

- 为Namco的游戏添加了CusKey仿真。

(4)主程序的改变

- 修正了MAME在退出游戏时键盘灯混乱的问题。
- 测试驱动现在成了数据库的一部分，可通过参数 -romident 和 -isknown 查看。

(5)主打新游戏

以下是我按游戏类型向大家推荐的新版MAME支持的好游戏，当然，更多的宝藏等着你自己去挖掘。

射击类：

《Strikers 1945III》

ROM名：s1945 III.zip

说明：上期我们已经详细介绍了的打击者系列封山之作，新版无论在速度和声音的支持上都很完美，有声音真是一件美好的事。



《Cyvern》

ROM名：cyvern.zip

说明：画面风格和游戏背景都非常有特色，特有的储力系统让游戏的爽快感更上一层楼。



《Change Air Blade》

ROM名：cairblad.zip

说明：画面与Strikers 1945 III相比有过之而无不及，这个射击游戏非常另类，是一个对战型的射击游戏。



《Sengeki Striker》

ROM名：sengekis.zip

说明：画面非常华丽，游戏的主要火力为周围会储力的四架小型副机，副机会因为中弹过多而爆炸。游戏的火爆程度可以和《怒首领蜂》相提并论，而得分更是恐怖。



《Nostradamus》

ROM 名: nost.zip

说明: 曾是街机室最受欢迎的射击游戏, 场景非常火爆, 以储力系统代替了炸弹保护。



《Daioh》

ROM 名: daioh.zip

说明: 简单的子弹升级和武器切换, 以及标准炸弹保护系统。属于老式射击游戏的典型, 怀旧型玩家绝不容错过。



《The Game Paradise》

ROM 名: gametngk.zip

说明: Jaleco 公司另类的飞行射击游戏, 除了一般射击游戏的保护、储力系统, 敌我双方角色都非常可爱, 整体难度不高, 是和 MM 一起 PLAY 的极品。



《Gratia - Second Earth》

ROM 名: gratia.zip



说明: Jaleco 公司的横版射击游戏, 游戏的仿三维画面做得不错, 特别是背景城市看起来非常有气势, 手感也很好。

0.62 版 MAME 带给大家的两个神秘礼物正是彩京公司的两大业务用游戏: 《DragonBlaze》和《Gunbarich》。以西方古龙为主题的《DragonBlaze》其经典度自然不用



多说, 而《Gunbarich》则是彩京 2001 年的射击新作。目前《DragonBlaze》由于 ROM 缺少文件导致运行不完美, 而《Gunbarich》的 ROM 则没有任何消息。这次用“一网打尽”来比喻 MAME 对彩京游戏的模拟确实再确切不过。



格斗类:

《Dragonball Z 2 Super Battle》

ROM 名: dbz2.zip

说明: 眼镜厂制作的格斗游戏之中的顶峰之作, 完美画面和爽快的必杀绝对让格斗爱好者们大呼过瘾。游戏节奏比现今的格斗游戏稍快。



其他类:

这版 MAME 中, 蜘蛛美女系列和麻将游戏占有很大的份量。这类游戏完全是以画面取胜, 如果你是此中爱好者, 下面几款游戏就绝不容错过。

蜘蛛美女系列: 修饰性的添加



Gals Panic 4

ROM 名: galpani4.zip

Gals Panic S

ROM 名: galpanis.zip

Gals Panic S2

ROM 名: galpans2.zip

Panic Street

ROM 名: panicstr.zip

Fantasia II

ROM 名: fantsai2.zip

麻将系列: 修饰性的添加



Jan Jan Paradise

ROM 名: jjparads.zip

Jan Jan Paradise 2

ROM 名: jjparad2.zip

Otome Ryouran

ROM 名: ryouran.zip

Taisen Hot Gimmick

ROM 名: hgkairak.zip

Tel Jan

ROM 名: teljan



问答系列:

Quiz de Idol !

ROM 名: hotdebut.zip

2、每次新版MAME 的发布总能引起模拟界的一股热潮,随着0.62版的发布,各种衍生版本也层出不穷。其中楚江的MAME32 Plus!自然最符合我们中国玩家了,但初版的MAME32 Plus!0.62.1在编译时出现了小小错误,运行彩京游戏会引起崩溃,现在这个问题已经在新版中得到了解决,同时放出的还有专为AMD Athlon优化的版本,使用AMD CPU的玩家有福了!



3、MAME 专职成员HAZE 工作热情不减,继上次的“恶趣味”后,他盯上了已被Modeler模拟的Sega System 32系统。在Modeler的作者R.B的帮助下,几乎可以确定System32的模拟已经是下一版MAME的主打。相对与Modeler无法调整键位的毛病,MAME新版的发布意味着我们可以真正体验System32游戏的时候了。

4、一直扮演底层程序员角色的Aaron Giles,在11月28号发布了一张神秘的截图,根据图里的3DFX



Voodoo显示芯片线索,我们很容易地在System16网站查出,这是Atari的3DFX Hardware基板,目前已知的游戏有12个。Aaron Giles总是喜欢为MAME添加一些三维游戏的驱动,但以MAME“崇高”的完美模拟精神,这些游戏至少得等P4 3G降到现在C111的价格才有意义。

5、自从上次在DUMP小组GURU收到的基板列表上看到了《怒首领蜂2-蜂暴》的名字,就有了某种预感。目前收到来自Emu-France的消息,蜂暴虽然由于保护还没完全解开,但已经可以开始运行了,完全模拟也是迟早的事。《怒首领蜂2-蜂暴》是2001年IGS得到Cave的授权而制作的游戏,目前已有几张运行游戏的抓图,而运行的模拟器应该是唯一对PGM支持的NEBULA。



经典游戏推荐

A C T

中文名: 战斧2代

英文名: Golden Axe 2: The Revenge of Death Adder

游戏厂商: Sega

制作年份: 1992

使用模拟器: Modeler

游戏介绍:

《战斧》系列一直是Sega在街机上的招牌作品,个性鲜明的人物和多段式的魔法系统一直为老玩家津津乐道。在MAME即将对Sega System32系统提供支持前,先让大家用Modeler体验一下《战斧2代》的魅力。

背景仍设定在剑与魔法的中欧时期,借助System32的强劲性能,Sega在色彩运用上更上一层楼。游戏人物除了上一代的王子和抓战斧的老伯(现在他找了个巨人来骑)外,还增加了抓大叉的小偷和一位半人马女性。《战斧》系列倍受赞赏的骑乘系统在2代得到了非常大的加强,拥有各种能力的骑乘兽是通关的关键,而魔法系统也





完整地延续了下来，新增角色——小偷的魔法竟然是召唤一棵果树，而果树的作用嘛，大家自己去尝试吧！

STG

中文名：原始岛 1930

英文名：Prehistoric Isle in 1930

游戏厂商：SNK

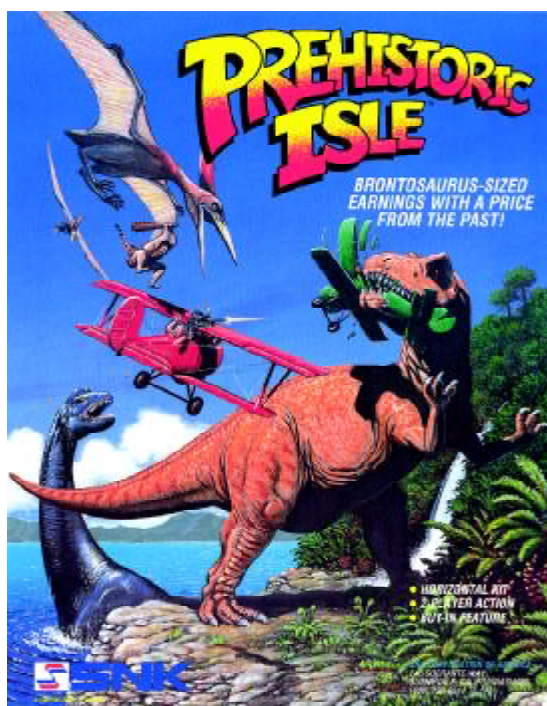
制作年份：1989

使用模拟器：MAME

游戏介绍：

《原始岛》绝对是 90 年代初最流行的飞行射击游戏！故事背景设定于 1930 年，因为在巴哈马群岛附近出现了一个不明海滩，美国派遣最先进的飞机进入该海域调查此事，而调查组在进入海滩后遭到了早已经灭绝的恐龙的袭击……

在当年机室内，游戏依靠杰出的多层立体卷轴效果和具有魄力的恐龙 BOSS 迅速征服了一大批射击爱好者。在系统方面，《原始岛》不但包括了现在射击游戏的基本要



素，而且开发了独具创意的副机升机系统，火力提升是针对携带的副机的，通过不断转换副机的位置可以发出不同作用的子弹，灵活运用这个系统是爆机的关键。在 90 年代初，这个游戏带给我们的感官刺激是无与伦比的，笔者想起最后一关那条超过大半屏幕的暴龙，现在仍心有余悸。



OTHER

中文名：战斗原始人

英文名：Caveman Ninja

游戏厂商：Data East Corporation

制作年份：1991

使用模拟器：MAME

游戏介绍：

游戏的背景设定于石器时代，融合了搞笑的英雄救美女故事以及多路线游戏方式，塑造了一个原始时代版《魂斗罗》，另外还有饥饿和储力系统的特殊设定，所有这些都让游戏脱颖而出。

从野人从帐篷里抓走了五位美女和一位“超美女”（真的很难找到更美的了！）开始，就揭开了英俊的石器时代主角 Joe 和 Mac 的悲惨之路：被火烧 PP、被雷电劈、

Rock your way to a cave full of coins.

This is so Tazmanic, Caveman Ninja brings your gamers cartoon characters set in prehistoric times. They'll battle their way through jungles and fight against beasts, flying pterosaurs, and deadly dinosaurs as they try to rescue the captured cave-bitches. This captivating videogame jungle adventure will bring out the beast in gamers of all ages. This 2 player interactive video kit has proven consistent earnings in locations nationwide.



Available as a Kit Only, Pinball or Dedicated Machine.
©1991 Data East Corporation. All rights reserved.

Kit contains:
• Marquee Graphics
• Cabinet Panel Cover
• Side Panel Graphics
• Game Joystick, Handle and Bonus Controls



CAVEMAN NINJA

New from Data East.



We've Got it All.

Call your local distributor now to order Caveman Ninja!
Data East USA, Inc.
1050 Little Orchard Street
San Jose, CA 95125
(408) 268-7008



被蜜蜂叮，经典动作不胜枚举。整个游戏从头到尾都以搞笑为主题，每关的超级大BOSS：霸王龙、长毛象等都能把两位胆小的主角把眼睛都吓出来，不过为了漂亮MM，这些算什么！

整个游戏的难度并不小，把野人、翼龙等敌人打死后会有各种果实和食物出现（不过好象也有百事可乐，那时候能生产这种产品吗？）血条不仅在被敌人攻击后会减少，而且也会随着时间不断减少，所以游戏中必须不断补充食物以满足两个大吃英雄，不然饿死就成狗熊了。在K BOSS的时候，谁K得最积极，这关的美女就会KISS谁，这就看你的技术咯！有美女可不能让给朋友了！

根据多路程游戏设计，当然会有多结局出现，三个结局中你是救出了那位“超美（肥）女”，还是被野人妇女狂追，还是……

街机 Q & A

1、我在用MAME 0.62版玩上一期杂志附带的Kaneko游戏时，为何提示缺少sknsj1.u10文件，无法进入游戏。

答：这是因为你缺少Kaneko的Super Nova基板的Bios文件，必须把sknsj1.u10文件压缩到需要BIOS的ROM里，或单独压缩成skns.zip文件，并把它拷贝到你的MAME目录的roms文件夹。这期杂志的光盘已经附带了制作好的skns.zip文件。

2、把MAME的周边文件（截图、海报等）不解压直接放入相关目录，是否会影响MAME32的启动速度，以及占用系统内存？

答：启动时间会稍微慢点，但并不明显，基本不影响正常启动。而MAME显示截图是即时读取的，对内存占用几乎可以忽略。

3、为何我在用MAME主程序检测ROM时，检测到新支持的几个硬盘镜像(*.CHD)会停止响应？

答：因为MAME检测ROM的正确性时，会把整个ROM读入内存。而0.62版新支持的硬盘镜像游戏都是上500M的大家伙，Windows在内存不足的情况下会开非常大的

虚拟内存，这非常容易导致系统崩溃。建议大家在用MAME自带的All Rom检测功能时，把CHD文件暂时移动到其他目录，检测完毕再放回来。硬盘镜像可使用Romcenter等Rom的专门检测工具查对其CRC。

4、我用新版MAME运行硬盘镜像游戏时，为何读取非常慢？

答：因为硬盘镜像的容量都比较大，慢是自然的。这里有一个方法，把游戏所需的*.CHD（引导文件）解压到MAME目录下的diff目录，这会加快读取游戏的速度。

5、我运行新版MAME支持的两个新赛车游戏时，为何只能停留在设置画面而无法进入游戏？

答：因为这两个游戏与一些光枪游戏一样，需要你设置操纵定位，只需此时按F2键，按提示校正好位置就可以进入游戏。

6、我非常喜欢一些街机游戏的背景音乐，是否有办法让我可以不运行游戏，有选择性的听到这些音乐？

答：目前有一个街机音乐模拟器M1能满足你的要求，最新版为v0.7.1。执行主文件会出现支持的游戏列表，把对应的ROM放到其ROMS目录下，双击游戏名可开始播放音乐，右下方的上下箭头可切换游戏曲目。

7、为何我的MAME无法生成分数记录文件？

答：首先你得下载一个最新的hiscore.dat文件，并把它放在你的MAME主目录下。在运行支持分数的记录游戏时候会在hi目录下自动生成*.hi文件。另外，在游戏中使用了cheat、按F2修改了游戏的设定开关、观看别人的录像都有可能导致分数记录文件建立失败。

8、为何我用SYSTEM32模拟器MODELER0.93a运行《战斧》等游戏时，无法设定键位和显示效果？

答：目前MODELER还不完善，不支持键位设置，可以使用相关的键位映射软件达到目的。而MODELER0.93a支持的显示效果有限，显示效果是通过热键（例如Alt+M就是双倍缩放）来更改，相关热键可通过模拟器自带的Readme文件查询。

9、我在用键盘玩对操作要求比较高的模拟游戏时，键位冲突非常严重，怎么解决？

答：键位冲突是和键盘质量直接挂钩的，建议购买按键缓冲比较大的键盘。鉴别设置的键之间有无冲突的方法是：在任何可输入字母的地方，把已经设置的键同时按下，如果能同时显示出所有字母，则说明这几个键之间是没有冲突的。

Game & Watch



——游戏仿真器作者MADrigal采访

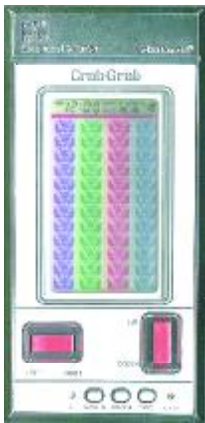
前言：

在写这份文章的时候，我一直在考虑一个问题：模拟器的存在意义到底是什么？模拟器经过几年的发展后，现在呈现出越来越迅速的势头，甚至逼近和达到了所模拟的硬件软件的开发程度。虽然这一方面代表着向新技术的挑战，但是同时对于游戏机制造和游戏制作厂商的伤害也越来越大。从个人角度来说，更希望看到以前旧的主机被更完整更正确地模拟出来……而不是看到最新的主机和基板被“迅速”地模拟。让模拟器发挥其价值——用金钱也买不到的价值，而不是把模拟器作为追求免费新游戏的“工具”，使其沦为有正义感的人士所声讨和鄙视的对象。

Game & Watch 是什么？对于现在的玩家而言，可能很少接触过，它是由任天堂的横井军平设计的「Game & Watch」（简称 GW）掌上型游戏机，虽然只有简单的黑白画面，但因携带方便、游戏规则简单，在市场上红极一时。藉着 GW 的畅销，任天堂得以从负债状态翻身，并投资 40 亿日元研发家庭游戏机。相信只有 70 年代出生的那批老玩家才有机会接触过此类手掌机，而现在的 GameBoy 就是在 Game & Watch 的基础上推出的。Game & Watch 手掌机上也出现了非常经典的游戏，如大金刚，超级玛利奥，龙与地下城等等，而且也可以作为一个闹钟。

作者 MADrigal 编写了很多个这些游戏的仿真器了，通过这些仿真器，你就能玩到这些 70 年代的老古董了，当然对一部分玩家来说这份文章希望能勾起那份充满童真，充满乐趣的淡淡的回忆。

备注一下：Cen 是记者，MADrigal 是 Game & Watch 游戏仿真器的开发者。



CEN: 请问MADrigal 的由来是什么，能介绍一下么？

MADrigal：这可是很早的事情了。MADrigal 是地下城守护者游戏里主角的名字。我从 1993 年起就非常地喜欢他崇拜他。

CEN: 请问你是什么时候开始从事开发游戏仿真器的?

MADrigal: 97 年就开始玩模
拟器了。不过仅仅是玩并没有从事研究。两年后也就是 99
年 10 月份我开始研究 GAME WATCH 的仿真器。这也是
我踏入模拟器这个大家族的第一步。还好在这之前我学过
Turbo Pascal 和 delphi, 而且我打算开发一个我自己的
游戏。大多数人认为我是 GAME WATCH 的开发者。其
实我根本不是。我的确开发过几个老游戏的模拟器, 不过
这都是我一个朋友 Sawangphian 的帮助（他才是一个真
正的模拟器开发者）还有 luke 等很多朋友。之后我在 2000
年一月建立了自己的网页。而且在网上认识了很多朋友。
EMUHQ 的 PerterD 是一个不错的人, 他为了我的
CreativeEmu 计划给了我网络空间。不久我又去了 Emuita
(www.emuita.it) 在那里我做新闻和采访等工作。

CEN: 当你发布《玛莉兄弟》后。你打算发表另外一个《玛莉》游戏吗?《Super Mario》?

MADrigal：基本上所有的《玛莉》和《大金刚》游戏都已经被模拟了。我现在正在工作在一个1981年的《超

级大金刚》类型的仿真器上面。我很喜欢这个游戏，如果我没有完成我想我不会开发《超级玛莉》。因为我的时间有限。Mario's Cement Factory 已经被 Nokrum 完美模拟了。至于《Mario The Juggler》我从来就没有玩过所以我想我也不会开发的。



CEN: 你有没有考虑过移植以下游戏: Q-bert, Zaxxon, Pac-man, Ms pac-man, Frogger, Popeye Tabletops?

MADrigal: 你仔细想想，我可以编写我手上的游戏。我怎么可能开发我手上没有的呢？因为我需要录制一些游戏的声音，还有测量一些游戏时间参数。这可是一个很复杂的程序。

CEN: 一般开发一个游戏仿真器需要多长时间?
一些有关的步骤是什么呢?

MADrigal: 这完全取决于一件事——游戏的复杂性。一般来说我花在编写数据结构方面用的时间比较





多。举个例子:

我用了整整两天的时间来完成《Lifeboat》这个游戏的仿真器。这是一个很简单的游戏。但是我用了一个多月时间来编写《Tron》这个游戏。编写一个仿真器是一个很花时间的的工作。你需要摸清楚这个游戏的一切。大量的时间花在了抓取图片, 安置插件和角色等等, 还要反复运行真正的游戏来录制游戏声音等等……接着要编写模拟器的程序、按钮的操控、时间设置、得分系统、角色移动、奖励还有游戏结束等等……这是非常非常花时间的! 幸运的是, 很多模拟器都是互相共享一些相同的程序。所以说大约有 20% 的工作在没开发仿真器之前就已经做完了。

CEN: 如果有人帮你做一些工作或者程序然后发给你这对你有帮助吗?

MADrigal: 当然! 但是不幸的是光是扫描所有的图像和描述这个游戏是远远不够的。我更需要一个整个游戏结构的浏览说明。我现在正在寻求 Banana, Hippo Teeth 和 Heathcliff (all VTech's), Grabman (Textet/Inno-hit), Las Vegas (Bandai), Donkey

Kong (Coleco tabletop), Egg (Nintendo Wide-Screen). 如果谁有这些游戏请尽快联系我!

CEN: 请问你对任天堂和 IDSA 组织让你删除你网站上的游戏这件事情的看法?

MADrigal: IDSA 做他的工作, 而我有我的业余爱好。每个人都有自己喜欢干的事情。没什么好说的。

CEN: 你有没有编写游戏机模拟器的打算呢?

MADrigal: 我不认为我有能力来编写游戏机模拟器, 我仅仅有一点 6502 和 Z80 的知识。但是仅仅是这些对编写游戏机模拟器来说就太少了。我还是喜欢作我能做的最好的事情, 那就是游戏仿真器和网站。目前已经有超多超强的模拟器编写者了。所以就让他们去做吧。



CEN: 你将来的手掌游戏仿真器的目标是什么?

MADrigal: 嗯……我目前并没有太多时间用在编写上, 我必须完成我的建筑工程学学位, 而且我还想学一点电脑绘图方面的知识。当然我不会离开我的模拟器开发的!

现在我正在棘手于《Donkey Kong》的模拟计划, 这个游戏非常复杂所以我想我不太可能在九月中旬放出来。当然。谁知道呢。我一般会在完成目前的这个游戏之后再决定下一个要开发的游戏。呵呵……



MUGEN 经典人物推荐一

人物名: Sol Badguy

出自游戏:《GGX》

制作者: AOA0

作者主页: <http://www.geocities.co.jp/Playtown-King/5831/index.html>

龙我雷的评定: 9.5

AoAo 是《GUILTY GEAR》人物制作专业户, 这次制作的 PC 版 GGX 中 Sol 和他之前的 PS 版 GG 的 Sol 相比有了一定程度的提高。光是容量上就提高了不少, 整个人物解压出来接近 10 兆! 配上他专用的火花文件基本上可以说是完美移植了。由于 GGX 原始分辨率比 MUGEN 的 320*240 要高出一倍左右, 所以人物就不可避免要缩小一半, 引起画质下降实在是太可惜了。



制作者: nyankiryu

作者主页: <http://nyankill.hp.infoseek.co.jp/>

龙我雷的评定: 8.0

ROM 没放出多久, 立马就有批作者闻风而动了(呵呵)。日本人的作品, 好像是第二个放出的《龙吼》人物, 第一个放出的《龙吼》人物也是日本人做的, 日本朋友可真是勤快! 移植得还算有板有眼, 连隐藏超杀也移植了。



人物名: Evil Ken

出自游戏:《街头霸王 Zero》(改造)

制作者: KingTigre & Reu

作者主页: <http://mi.mgbr.net/>

龙我雷的评定: 8.0

在 MUGEN 界里面挺出名的人物, 以多种原创必杀、超杀以及变态的 AI 著称。虽然我个人不大喜欢这类完全改变人物格斗风格的人物, 不过这个人物受到大家的广泛好评也是事实! 没有一定的水准是做不到这点的!



人物名: Genpaku

出自游戏: 无 (原创)

制作者: KGenjuro

作者主页: <http://www.daddelkingz.de/>

龙我雷的评定: 9.0

前辈 Kgenjuro 的原创大作, 整个人物都是自己画的。虽然人物是 Q 了点, 不过玩起来的格斗手感可是一点都不马虎。更有趣的是按暂停后, 有个切西瓜的迷你游戏!

人物名: NeokyoX

出自游戏:《KOF》

制作者: sander7113

作者主页: <http://sander7113.mgbr.net/>



人物名: Pocket ChunLi

出自游戏:《Pocket Fighter》

制作者: Splode

作者主页: <http://mrev.infara.net/Splode/>

龙我雷的评定: 8.5

来自口袋战士的人物, 连打、必杀的移植当然是 100%, 更难得是还忠实的移植了口袋战士的宝石系统以及必杀升级系统。



龙我雷的评定: 8.0

Sander7113 的招牌人物, 喜欢这个人物的非常多。带有 KOF95-2001 等多种模式, 以及 Advance\Extra 等多种战斗模式选择。招式也都移植的不错, 算是个很不错的 KOF 人物了。不过这样感觉起来就是有点乱, 换模式的时间比战斗时间还多。



人物名: CVS Vega

出自游戏:《CAPCOM vs SNK》

制作者: Gargoyl

作者主页: <http://conversion.wo.to>

龙我雷的评定: 9.0

虽然这个站的很多人人品问题严重(好像是韩国人的通病), 不过这位作者在里面, 人品和制作水平算是最好的了。他制作的《CVS》一系列人物, 水平都是不错的, 这个收山作同样有不错的水平, 大家试试应该就知的。



人物名: Pupa

出自游戏:《龙吼》



| | |
|------|--|
| 游戏名称 | 私立正义学园 |
| 英文名称 | Shiritsu Justice Gakuen/Rival Justice School |
| 发行公司 | Capcom |
| 发行时间 | 1997/1998 |

正义学园

本游戏是CAPCOM在ZN基板上制作的新类型格斗游戏，也是该系列的第一作。在Capcom第一次制作的3D FTG尝试作品Street Fighter EX(1996)之后，本作和SF EXII先后推出，相对于受批评较多的SFEX系列，本作作出了很多尝试，例如增加了很多全新的系统和要素，渲染“热血与青春”，“友情与爱”的游戏特色。同时本作也从CAPCOM社“VS”系列中借鉴了伙伴系统，使得两人合作的超华丽招式以3D方式再现！

可以说对于几乎完全是“3D画面2D游戏”的SF EX，本作更“象是”一个3D FTG，线移动系统，追打，投技还有起身和受身的设定都更靠近于《VR战士》和《铁拳》这样的正统作品。但相对的，基本的招式系统和连续技系统，浮空攻击等系统都是纯粹的2D方式。我们也能看到熟悉的飞行道具攻击和各种华丽的超必杀技……总体而言，本作还是倾向于2D格斗游戏，其系统要素使得它同时拥有很多2D和3D格斗游戏的特色，而且两者在游戏中的平衡也是不错的。



其它方面，以今天的眼光来看，人设和画面都是同时期SF EX的水准和风格，操作感流畅，音乐非常切合主题，感觉相当酷。而且其之后推出的PS版本（SLPS-01240 Evolution版 SLPS-01241）中更丰富了一系列新颖模式和小游戏，使得可玩度有所上升。

如今在这里介绍这样一个游戏，一方面是笔者忽然对impact这个当年著名的ZN基板模拟器产生了兴趣，另一方面也是希望向国内广大很少有机会接触到这一系列作品的玩家们推荐一下该作，当然了，除了用impact来运行之外，玩家们也可以用PS模拟器来玩该作在PS上面的同名移植作品。

系统简介:

操作: 本游戏以八方向标准摇杆 / 按键操作方向, 攻击键位四个, 分别为: 轻拳, 重拳, 轻脚, 重脚。方向操作方面与平常的 2D 格斗游戏相同: 前进, 后退 / 防御, 蹲下和跳跃。

前冲: 连续两次方向前, 注意在前冲时, 按键就可使用冲刺攻击。

| | |
|----------|-------|
| 前冲后 + 拳 | 为中段攻击 |
| 前冲后 + 轻脚 | 为下段攻击 |
| 前冲后 + 重脚 | 为上段攻击 |

高跳: 摇杆推下后迅速推上, 角色可以作出比一般跳跃高出很多的大跳跃。

浮空攻击: 摇杆方向 \ + 重拳或重脚, 可以将对手浮空, 之后可以作出追打, 追打规则后述。

投技: 轻拳 + 重拳为普通投技, 如果对手在背向自己时, 更可以使出专有的背向投。

↓ + 轻拳 + 重拳为下段投技, 对手蹲下时需以这种方式才能成功投掷。



向屏幕内的线移动, ↓ + 轻脚 + 重脚为向屏幕外的线移动。由于本作中绝大多数的攻击方式都属于直线型, 因此线移动可以回避大多数的攻击。



挑衅: 按下开始键 (PS 为 Select 键), 即可作出挑衅动作。挑衅过程中不可防御对手的攻击, 但是可以增加自己的热血气量槽。

起身: 在倒地后输入任意方向即可移动起身。本作中倒地后如不输入任何指令, 角色将在地面保持 Down 状态很长时间。

起身攻击: 在 (移动) 起身时输入方向 ↓ 或不按方向 + 任何一个攻击键即可作出针对下段 / 上段的起身攻击。

热血受身: 在被打飞的过程中同时按下任何两个攻击键, 就可以作出受身动作, 其后可以作出空中的防御或者反击。

攻击抵消: 当双方的攻击 (非飞行道具类) 相遇时, 会发生攻击被抵消的情形, 同时会有闪电出现并且暂时停止一下。

根性反击: 当防御时输入任何必杀技、超必杀技的指令, 角色就可以取消防御动作使用该必杀技、超必杀技进行反击。同样的在空中防御后也可以使用空中必杀



技、超必杀技作出根性反击。

PS: 根性反击不消耗任何气, 因此非常容易使用……太过于容易了。

特别系统介绍:

热血 Combo: 以轻->轻->重->→+重或\+重/必杀



技。超必杀技的方式就可以使出热血 Combo, 而→+重的方式只是击倒敌人, \+重之后可以将对手浮空。此外直接连接必杀技或超必杀技的话需要相当迅速和准确的指令输入。

空中

Combo: 浮空

对手后(包括以浮空攻击, 热血 Combo 结束的浮空攻击或拥有浮空性能的必杀技), 摇杆搬上就可以使角色使出追尾跳跃, 在空中接触对手后即可用与热血 Combo 相同的规则进行追打: 轻->轻->重->→+重或可以在空中使用的必杀技, 超必杀技。

完全燃烧攻击: 即通常的超必杀技, 使用时会消耗掉一个气槽。每名角色拥有至少两种完全燃烧攻击, 发动时会暂停, 而且角色拥有一定的无敌时间。

爱与友情的组合攻击: 消耗两条气槽的超级攻击, 主角和搭档(主役与相棒)作出两人联合的华丽攻击, 该攻击的威力通常大于完全燃烧, 发动时拥有相当长的无敌时间。而组合攻击的方式是根据未上场的选手而决

定的, 除了攻击对手外, 更有回复体力和增加气槽的特别爱与友情组合攻击方式。最后特别要提到的是隐藏人物忌野 雹的组合攻击“残酷斩”更是在最后一击时连伙伴的体力也会一并减少的残酷技巧。

游戏规则: 游戏开始时需从一个学院的角色中选出两名为主役和相棒, 比赛采用三局两胜制, 每次胜利/失败后有一次交换主役/相棒的机会。注: 在 Free Select 模式打开之后, 就可以自由组合搭配选手而不必受“同学院角色”的限制了。

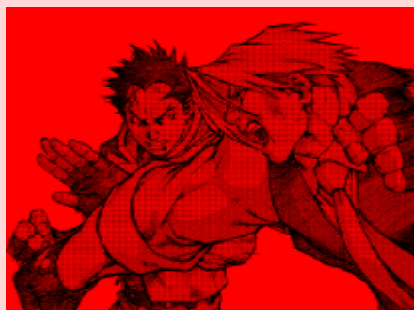
以下为笔者特别整理的完美出招表, 针对街机版 (impact 模拟) 或 PS 版, 都特别标注了有差异的地方。

◎为完全燃烧技

☆为爱与友情组合攻击技: 轻拳+轻脚 或 重拳+重脚 (气至少两条)



【太阳学园】



■若叶 Hinata

| | |
|-----------------|------------------|
| 连击拳 | ↓↘→+拳 |
| 升阳拳 | →↓↘+拳 |
| 炎舞脚 | ↓↙←+脚 (空中可) |
| 连脚弹 | 空中↓↘→+脚 |
| ◎火焰旋风脚 | ↓↙←↓↙←+脚 |
| ◎空中猛击 | ↓↙←↓↙←+拳连打 / |
| | 特殊服装及 PS Mode 改为 |
| ◎火焰连击拳 | ↓↘→↓↘→+拳 |
| ☆Guts 百倍 | |
| ☆交叉火力踢 (特殊服装专用) | |



■一文字 伐

| | |
|--------|----------------|
| 气合弹 | ↓↘→+拳 (空中可) |
| 三日月踢 | ↓↙←+脚 |
| 毅力上勾拳 | →↓↘+拳 |
| 流星踢 | 空中↓↘→+脚 |
| ◎全开气合弹 | ↓↘→↓↘→+拳 (空中可) |
| ◎空中猛击 | ↓↙←↓↙←+拳连打 / |
| | PS Mode 改为 |
| ◎全开流星踢 | 空中 ↓↘→↓↘→+脚 |
| ☆双重气合弹 | |



■鉴 恭介

| | |
|--------|----------------|
| 十字斩 | ↓↘→+拳 |
| 幻影破刃 | ↓↙←+拳 |
| 雷神上勾拳 | →↓↘+拳 |
| 幻影踢 | ↓↘→+脚 (空中可) |
| 幻影波 | 空中↓↘→+拳 |
| ◎扩散十字斩 | ↓↘→↓↘→+拳 |
| ◎双重幻影踢 | ↓↘→↓↘→+脚 (空中可) |
| | (↓↙←+脚可取消) |
| ☆最终交响曲 | |

■泽村 将马

| | |
|-------------|----------------|
| 超刚速球 | ↓↘→+拳 (空中可) |
| 大回转打法 | →↓↘+拳 |
| 稻草人打法 | →↘↓↙←+拳 |
| 杀人滑垒 | ↓↘→+脚 |
| | 豪快盗垒后重脚 / |
| 豪快盗垒 | ←+轻脚+重脚 |
| 豪快滑垒 | 豪快盗垒后轻脚 |
| ◎分身魔球 | ↓↘→↓↘→+拳 (空中可) |
| ◎Homerun 打法 | ↓↙←↓↙←+拳 |
| ☆满贯全垒打 | |



【五轮高校】

■ 鲇原 夏

| | |
|-----------------|-------------|
| 跳跃发球 | ↓↘→+拳 (空中可) |
| 回转接球 | ↓↙←+拳 |
| 鱼跃接球 | →↓↘+拳 |
| 特制扣杀 | 空中↓↙←+拳 |
| 自给自足扣杀 | →↓↙↘+脚 |
| ◎千本扣杀 | ↓↘→↓↘→+拳 |
| ◎火焰速攻 | 空中↓↘→↓↘→+拳 |
| ☆ 战力百倍 | |
| ☆ 双重速攻 (特殊服装专用) | |



【五轮高校】



■ Robert 三浦

| | |
|---------|-------------|
| 长射 | ↓↘→+脚 |
| 滑铲 | ↓↙←+脚 |
| 飞身踢 | →↓↘+脚 (空中可) |
| 闪光救球 | ↓↘→+拳 (空中可) |
| 漫步踢 | 空中↓↘→+脚 |
| ◎爆裂黄金入球 | ↓↘→↓↘→+脚 |
| ◎空中猛击 | ↓↙←↓↙←+脚连打 |
| ☆停球双劲射 | |

【太平洋高校】

■ Roy

| | |
|--------|------------|
| 火药直拳 | ↓↘→+拳 |
| 达阵波 | ↓↙←+拳 |
| 螺旋上勾拳 | →↓↘+拳 |
| 美国直拳 | 空中↓↘→+拳 |
| ◎三重螺旋击 | ↓↘→↓↘→+拳连打 |
| ◎超级达阵 | ↓↙←↓↙←+拳 |
| ☆双升龙卷风 | |



■ Tiffany

| | |
|-----------------|------------------------|
| 绝妙指拳 | ↓↘→+拳 (可按住集气) |
| 绝妙拳 | ↓↙←+拳 (可按住集气) |
| 刺激踢 | ↓↙←+脚 |
| 美丽钻 | →↓↘+脚 |
| 捶踢 | 空中↓+脚 × 3 |
| 空中刺激踢 | ↓↙←+脚 |
| ◎不可思议踢 | ↓↘→↓↘→+脚 |
| ◎空中猛击 | ↓↙←↓↙←+拳连打 |
| ◎不可思议拳 | PS Mode 改为 ↓↘→↓↘→+拳 |
| ☆ 爱与和平 | |
| ☆ 爱与友情 (特殊服装专用) | |

【太平洋高校】

■ Boman

| | |
|---------|-----------------|
| 神勾拳 | ↓ ↘ → + 拳 × 3 |
| 神直拳 | → ↘ ↓ ↙ ← + 拳 |
| 神冲拳 | → ↓ ↘ + 拳 |
| 神臂击 | 空中 ↓ ↙ ← + 拳 |
| ◎天堂连击 | ↓ ↘ → ↓ ↘ → + 拳 |
| ◎天堂十字 | ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + 拳 |
| ☆双重筋肉火花 | |



【外道高校】

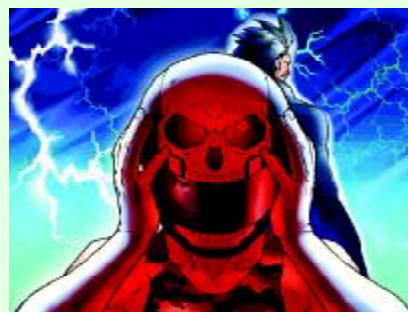
■ Edge (山田 荣二)

| | |
|---------|-------------------------------|
| 回旋踢 | ← + 重脚 × 2 之后 |
| 回旋连续踢 1 | ← + 重脚, ← + 重脚 |
| 回旋连续踢 2 | ← + 重脚, → + 重脚 |
| 回旋连续踢 3 | → + 重脚, ← + 重脚 |
| 回旋连续踢 4 | → + 重脚, → + 重脚 |
| 里斩 | ↓ ↘ → + 拳 (可输入两次) |
| 对空里斩 | ↓ ↙ ← + 拳 |
| 空中里斩 | 空中 ↓ ↘ → + 拳 |
| 骂倒 | ↓ ↘ → + 脚 |
| 破坏 | ↓ ↙ ← + 脚 |
| ◎血祭 | ↓ ↘ → ↓ ↘ → + 拳 |
| ◎空中猛击 | ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + 拳 PS Mode 改为 |
| ◎沙爆 | 空中 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + 脚 |
| ☆血狱 | |



■ 风间 Akira

| | |
|---------------------------|-----------------------|
| 骸里门 | ↓ ↘ → + 拳 |
| 旋蹴舞 | ↓ ↘ → + 脚 × 3 |
| 放舞 | ↓ ↙ ← + 脚 |
| 破天之构 | ↓ ↙ ← + 拳之后 |
| 龙牙裂斩 | 小 P 大 P 大 K 小 K × 3 |
| 罗汉进击 | 小 K × 3 小 P 大 P 大 K |
| 凤翼天蹴 | 大 K 小 K × 3 小 P 大 P |
| 旋燕岚舞 | 大 P 小 P 小 K 大 K |
| ◎气功块 | ↓ ↘ → ↓ ↘ → + 拳 (空中可) |
| ◎破之连舞 | ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + 拳 |
| ◎天之连舞 | ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + 脚 |
| ☆协奏连击蹴 / 连击连舞 (里 • Akira) | |



■石动 岩

| | |
|--------|---------------|
| 铁炮突 | ↓↘→+拳 弱×2 强×3 |
| 柏手破 | ↓↙←+拳 |
| 荒波四股 | ↓↘→+脚 |
| 岩碎 | →↓↘+拳 |
| 岩石碎 | 空中↓↘→+拳 |
| 岩石落 | 空中↓↘→+脚 |
| 大岚 | 接近→↘↓↙←+拳 |
| ◎狂乱铁炮突 | ↓↘→↓↘→+拳 |
| ◎喷火山 | ↓↙←↓↙←+拳 |
| ☆活火山 | |



【外道高校】

【正义学园】



■岛津 英雄

| | |
|----------|-------------|
| 正波拳 | ↓↘→+拳 (空中可) |
| 对空正波拳 | ↓↙←+拳 |
| 实直拳 | →↓↘+拳 |
| 真圆蹴 | ↓↙←+脚 |
| 雷锐蹴 | 空中↓↘→+脚×3 |
| ◎岛津流真实直拳 | ↓↘→↓↘→+拳 |
| ◎岛津流正波拳 | ↓↙←↓↙←+拳 |
| ☆岛津流真正波拳 | |

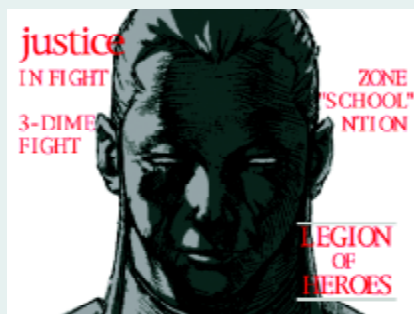
■忌野 雷藏

| | |
|----------|------------------|
| 夜叉车 | ↓↘→+拳或脚 ×2 (空中可) |
| 六腑突 | ↓↙←+拳 |
| 狂兽裂破 | →↓↘+拳 |
| 石碎牙 | 接近时→↘↓↙←+脚 |
| ◎忌野流狂兽裂破 | ↓↘→↓↘→+拳 |
| ◎忌野流六腑突 | ↓↙←↓↙←+拳 (可按住集气) |
| ☆人间大炮 | |



■忌野 雹

| | |
|----------------------------|-------------|
| 一文字居合斩 | ↓↘→+拳 |
| 十文字斩 | 一文字斩中按拳 |
| 居合斩 | ↓↙←+拳 |
| 樱龙斩 | →↓↘+拳 |
| 幻影蹴 | ↓↙←+脚 (空中可) |
| 天雷斩 | 空中↓↘→+拳 |
| ◎暗黑幻影斩 | ↓↘→↓↘→+脚 |
| ◎暗黑幻影蹴 | ↓↙←↓↙←+脚 |
| ☆残酷斩 (会使伙伴损血, 伙伴体力不足会被K.O) | |



【正义学园】

■水无月 响子

| | |
|----------|------------|
| 出席确认 | ↓↙←+拳 |
| 回诊 | ↓↙←+脚（空中可） |
| 触诊 | ↓↘→+拳后脚连打 |
| 片翼之构 | ↓↘→+脚 之后 |
| 脚气检查 | 轻拳 |
| 脉搏检查 | 重拳 |
| 体重测定 | 轻脚，轻脚，轻脚 |
| 胸围测定 | 轻脚，轻脚，重脚 |
| 座高测定 | 重脚，重脚，重脚 |
| 身高测定 | 重脚，重脚，轻脚 |
| 伸身（特殊移动） | ←+轻脚+重脚 |
| 升天切开 | →↓↘+脚 |
| ◎死之介护 | ↓↘→↓↘→+拳 |
| ◎天国阶段 | ↓↘→↓↘→+脚 |

☆ 究极的矫正术

☆ 究极的爱之波动（特殊服装专用）



■风间 醍醐

| | |
|---------|------------|
| 无双刺拳 | ↓↘→+拳×5 |
| 背中语 | ↓↙←+拳 |
| 无双蹴 | ↓↘→+踢 |
| 气功块 | 空中↓↘→+拳 |
| ◎无双正拳突刺 | ↓↘→↓↘→+拳 |
| ◎男人的背后 | ↓↙←↓↙←+拳 |
| ◎硬气功块 | 空中↓↘→↓↘→+拳 |

☆男人中的男人

【外道高校】

【太阳学园】

■热血 隼人

| | |
|---------|------------|
| 热血竹刀 | ↓↘→+拳（空中可） |
| 十字反击 | ↓↙←+拳 |
| 指导踢 | ↓↙←+脚 |
| 气合踢 | →↓↘+脚 |
| ◎热血伏地挺身 | ↓↘→↓↘→+拳 |
| ◎热血十字反击 | ↓↙←↓↙←+拳 |

☆热血气合炮



密技部分:

【共通】完美结局: 在游戏过程任意回数中击败忌野雷藏和其伙伴, 则忌野 雹会在最后一战登场, 击败他就可以看到你操作角色的完美结局。

【街机】

街机在营业后4周即自动开启全部隐藏内容, 但是我们可以通过密技来开启它们:



自由选择: 在Test Mode (impact 的Test Mode 进入方法是按下F8键, 然后用设定的1p方向和键位进行操作, 下同) 进入Dot Cross Hatch模式。由1P输入上, 上, 下, 下, 轻脚, 重拳。之后exit菜单, 投币 (F3/F4/F7 均可), 按住Start键开始即可实现自由选择。

负面颜色选择: 在自由选择模式开启后按住Start键来选定角色。

隐藏人物忌野 雷藏与忌野 雹: 在Test Mode 进入Sound&Voice模式, 由2P输入上, 上, 下, 下, 轻脚, 重拳。之后exit菜单, 投币, 按住Start键开始即可看到两名角色出现在选人菜单的上方。



隐藏人物春日野 樱和里·风间: 在Test Mode 进入Input模式, 由1P输入上, 上, 下, 下, 然后2P输入轻脚, 重拳。之后exit菜单, 投币, 按住Start键开始即可在忌野 雷藏与忌野 雹

两名角色上方的隐藏箭头处选择春日野 樱和里·风间。

注: 在impact中进行游戏时, 亚洲版的Rival Justice School可以用该密技, 而日版的Shiritsu Justice Gakuen就不行。

【PS版】:

隐藏人物: PS版在一开始就可以使用全部的人物, 包括隐藏的风间 醍醐和热血 隼人。

电影观看: 看足够多次片头动画后……

图集: 每次Loading画面的图像都会被加入图集。

【PS Evolution版】:

特别服色的Hinata, 夏, Tiffany, 响子: 以这四个角色在任何难度下完成游戏一次, 响子限定最高难度下完成。之后可以在游戏中选择体操服Hinata, 制服夏, 制服Tiffany和套装响子。这些角色的爱与友情组合技会与原角色有所不同。

原创角色: 完成一次游戏就可以增加一个原创角色名额, 最多24名。

Extra Options: 任何角色在最高难度下完成一次游戏。

隐藏的小游戏:

守门游戏——以任意组合在任意难度下完成一次游戏。

射门游戏——以Robert和将马组队在最高难度下完成一次游戏。

棒球游戏——以将马和Robert组队在最高难度下完成一次游戏。(与上面的差异是选人的顺序)

排球游戏——以夏和将马组队在最高难度下完成一次游戏。





跨越时空的——《时空之旅》

要说起 RPG 游戏，各位一定会首先想到 SQUARESOFT 的《最终幻想》（太空战士 FINAL FANTASY）和 ENIX 的《勇者斗恶龙》（《DRAGON QUEST》）。是的，这两个大作在 GAME 界可以说是无人不知无人不晓。《勇者斗恶龙》：它是开创出全新的游戏形式——RPG 的元祖，更被日本人誉为“国民 RPG 游戏”。而《最终幻想》则是为 RPG 游戏开创了一个崭新的游戏观念和游戏系统。在进入次世代之后，SQUARESOFT 凭借着强大的新技术与深厚的 CG 动画制作功底使《最终幻想》系列游戏的水平上升到了一个新的高度。今年 11 月 26 号日本当地时间下午 15 点 30 分，在事前并没有太多的预兆的情况下，ENIX 与 SQUARE 联合对外宣布：“两家公司将于 2003 年 4 月 1 号正式合并！”新公司名为“SQUARE • ENIX”。虽说这两家游戏公司的合并对 RPG 界乃至整个的游戏界有着深远的影响，但是在下今天不是介绍这件事也不是他们旗下的这两款著名游戏系列，而是这两公司联合制作的另一款大作——《时空之旅》。

《时空之旅》（《CHRONO TRIGGER》台译：《超时空之匙》）由 SQUARE 与 ENIX 联合出品，它是一个仿“FF”系列的 RPG，可以说是继《FF6》之

后的又一个里程碑，也是在 SFC 上的第一款 32Mbit 的 RPG。本作因为是采用 32M 的大容量，所以在画面上了质的飞跃。游戏讲述了主人公克劳诺与其在各个时代结识的伙伴，一起在不同的时空中穿梭冒险的故事。其情节跌宕起伏扣人心弦。而且内容紧凑，毫无拖沓冗长的感觉。虽然没有《FF6》那样宏大的设定，但其中紧张和感人的效果却毫不逊色。而且加入了时空旅行的要素，使冒险不再是 2D 或 3D，而是 4D，玩家打听一个事件或人物，问的不是“在哪里？”而是“在什么时代？”。这一切都为玩家带来全新的感受。本游戏的制作阵容更是庞大、豪华。甚至堪称是 RPG 史上最 强 组 合！游 戏 的 企 划 和 故 事 的 脚 本 是 由《勇者斗恶龙》的创始者 堀 井 雄 二



与《最终幻想》之父坂口博信联合创作的，世界观与人物设定是由《阿拉蕾》与《龙珠》的作者，著名漫画家鸟山明设计的，游戏的音乐方面则是由负责制作过《圣剑传说》等多部经典 RPG 游戏的光田康典老师负责。

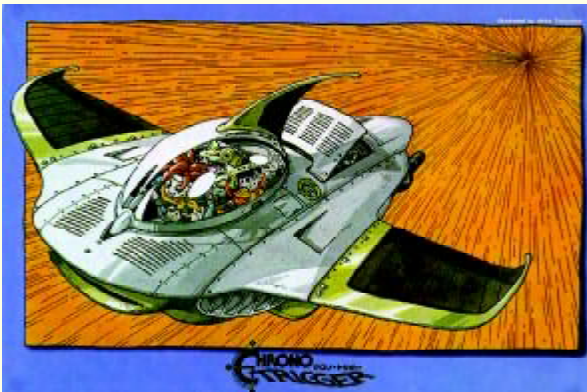
在游戏系统上，它主要模仿《FF6》，使用了 ATB（攻击时间槽系统），并使之更为完善，更能体现出真实时间战斗的紧张感。另外，游戏还使用了不切换战斗画面和多人组合技等令人耳目一新的系统，使正规 RPG 中一向被忽视的“战术”要素的比重大大增加。因为游戏人物是由鸟山明设计的，所以不光是外形，连性格都接近其作品中的人物。主人公克劳诺的形





象让我们想起超级塞亚人、开朗的公主玛露和布尔玛非常相似、天才机械发明家露卡的形象怎么看怎么像阿拉蕾……所以只要是看过鸟山明作品的玩家一定会一眼就看得出 SQUARESOFT 与 ENIX 对游戏制作的一丝不苟与良苦用心。

前面已经说过，画面是《时空之旅》的最大优点，其实这是一目了然的。那样细致的地形描绘，那样艳丽的色彩，绝对已经超出了 SFC 的水准（即使是今天回头来看这个游戏感觉依然是那么的华丽）。也正是这样才能使不切换画面的战斗完全不显得粗糙。在 99 年年末，它的复刻版还被重新包装后搬上了 PS。虽然画面方面没有什么重大的修改，但是这个复刻版在玩家中还是获得了相当不错的口碑。



这款优秀的游戏在 95 年度评选中囊括除了最佳音乐奖的所有 RPG 奖项（95 RPG 的最佳音乐得主是《圣剑传说 3》）。虽然它并没有得到当年的最佳音乐奖，但是其音乐也很优秀，因为是在不同的时代与时空冒险，所以就算是地点一样，在不同的时代，背景音乐的曲风也是不同的。从这点可以看出光田康典老师的实力与两家游戏制作公司一丝不苟的严谨态度以及对游戏艺术上的追求。不信吗？那好在下就举几个例子：在现代（A.D.1000）大地图的时候，音乐给人一种宁静悠扬的感觉，让人觉得周围的一切都很平和、安宁，没有丝毫战争与杀戮的气息，世界是和平的。接着时间换成未来的废墟（A.D.2300）音乐给人一种荒芜、毫无生气以及虚幻的感觉。正好衬托了未来废墟的这一特点。之后换成了史前（B.C.6500）音乐

给人的感觉有一种原始、野性的味道，简单点说就是……石器时代的感觉（与那个 ONLINE GAME 无关）。

而且每个角色都有自己的主题。克劳诺的慷慨激昂，玛尔的柔和动人，露卡的欢快轻松……其实在下最喜欢的还是魔王的主题，阴森恐怖。在下说的这个魔王可不是最终 BOSS 啊！是脸长得像短笛的那个家伙。虽然不是最终 BOSS，但是他可是很强的啊！如果这家伙没有加入的话，在原有阵容的情况下很难战胜最终 BOSS 的。

不过给人印象最深刻的就是在游戏的片头 DEMO 里面那段音乐了。音乐伴随着时钟钟摆的嘀哒声让玩家逐渐融入到游戏所塑造的气氛当中。而且片头的 DEMO 也扣下了游戏的命题“时间与时空”这个概念的主题。

还有就是在最终决战之前，主角们乘坐航时器前往时间与空间的裂缝中的那段音乐。虽说这段音乐仅是 OP 高潮时一部分的混音重奏，但这段音乐给人一种慷慨激昂、无畏险阻奋勇前进的感觉。

本次在下给各位提供的是《CHRONO TRIGGER OST》。这张 CD 为 SFC 上 BGM 的复刻版，所以可以说是原汁原味。（顺便说一下：PS 版的音乐是经过重新演奏的，所以说和当年 SFC 版的 BGM 略有不同。）这可以让无缘玩到 SFC 上这部作品的玩家从音乐里来找找老一辈玩家当年“浴血奋战”的感觉，也让玩过这部作品的玩家从音乐中找回当年那段有血有泪有欢有笑的那段美好的时光……



PS 游戏汉化第三讲

作者：施珂昱

大家好，“一步一步教你汉化 PS 游戏”教程又与大家见面了，因为个人的一些原因本教程暂停了一段时间，在此向大家表示抱歉。前面的两期教程主要讲解的是字库的查找和显示，之所以放在前面讲是因为它和本次要讲解的脚本的查找有密切的联系。没有看过前两期教程的朋友可以到我的网站（CPSGAME.YEAH.NET）上去浏览，我非常希望教程的刊出仅仅只是个开始，我很乐意根据大家的意见不断修正和补充它。

脚本的查找

为了便于理解后面的内容，我先要简单讲解一下游戏中文本显示的过程。当程序被指定来显示某段文本时，程序会根据内部的规则对该段数据逐个进行判断，如果是控制符号如“另起一行”、“等待按键”等会交由相应的程序处理，如果是文本数据则交给字符显示模块来处理。在字符显示模块中，程序会根据字符的内码通过内置的规则来计算出在该字符的点阵数据在字库中的位置，然后到该位置来读取数据，转换后将其显示到屏幕上。下面我以标准中文字库 HZK16 的显示为例说明一下游戏程序是如何实现从字符内码到字符点阵数据地址的转换的。HZK16 字库是一个 16×16 的点阵字库，对应的字符编码是标准的汉字 GB 码，它是一个双字节的编码方式。在字库中第一个字为全角的空格，对应的内码是 A1H A1H，最后一个字符是“龑”，对应的内码是 F7H FEH，一共有 8178 个字符。我们通常将两个字节中后面的一个字节称为“低位”，它是按照字符在字库中的顺序递增的，而将前面的一个字节称为“高位”，它是在低位到达最大值（在 GB 码中是 FEH）时才递增的，此时低位会回到最小值（在 GB 码中是 A1H）。如果我们将字库中的第一个字符作为零号字符，我们就可以通过下面的公式来得到任意一个字符在字库中的位置（高位 - 高位最小值） \times （低位最大值 - 低位最小值 + 1）

+ 低位 - 低位最小值。如我们已知中“汉”字的内码是 BAH BAH，我们可以知道它是字库中第 (BAH - A1H) * (FEH - A1H + 1) + BAH - A1H = 947 个字符，我们知道在 HZK16 中每个字符的点阵数据的长度是 $16 \times 16 / 8 = 32$ 字节的，所以“汉”字的点阵数据在 HZK16 中的位置是 $947 \times 32 = 7660H$ 。字符显示程序只要将此位置的 32 个字节读入，就可以显示出“汉”这个字了，具体的演示程序可以在本期配套光盘中找到，文件名为 TEXTVIEW.ZIP。

通过上面的介绍，我们可以知道，因为字符点阵数据的地址和内码间存在着转换关系，所以相对应的不同的字库就对应了不同的内码方式。这可以回答很多人心里的一个疑问，那就是为什么大多数的 PS 游戏不象电脑游戏一样使用标准的内码方式，而使用了基本上各不相同的内码方式？这给汉化游戏带来了很多的困难。标准的内码方式要求有标准的字库相对应，在电脑上的字库都有着相同的字符排列顺序，而在 PS 上为了节约字库所占用的运行空间（毕竟 PS 机的内存只有两兆），很多游戏都会使用一个只包含游戏中用到的字符的最小化字库。同时有些游戏为了节约脚本所占用的空间，会将使用频率较高的字符用单字节表示，这都使得 PS 游戏的内码变得相当特别。当然有一个例外是那些使用 PS 的 BIOS 字库的游戏，因为使用了同一个标准字库的缘故，他们的文本内码方式也相当的统一，都是标准的 SJIS 内码，对与此类游戏的脚本的提取和写入是完全可以通用程序来完成的，稍后我会提到。

对于使用非标准内码的游戏而言，要提取脚本就必须找到其编码的规则，如果是使用通用的脚本提取工具如 Thingy 的话，就是必须先建立字符对照表。要完成这个工作其实有很多的方法，下面结合《最终幻想—战略版》（FFT）的脚本查找来具体说一下。在



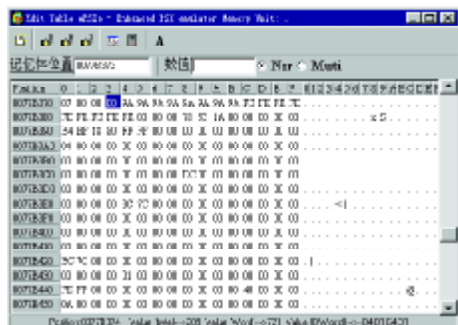
FFT 中, 开始游戏后会有一个输入姓名的画面, 我们在这里输入的任何字符, 都会以游戏内码的形式保存在内存的某个地方, 只要我们输入不同的字符, 该处的内码就会作相应的变化, 通过跟踪这个地址的数值的变化, 我们就可以知道游戏内部的编码规则了。这里我使用的工具是常用的游戏作弊工具 GAMEMASTER (在本期配套光盘中, 文件名为 gmaster.zip)。首先运行 EPSX, 读入游戏, 运行到输入姓名的位置, 输入第一个字符“あ”, 然后启动 GAMEMASTER, 选择要搜索的 ePSX 窗口, 然后输入“?”后按搜索键进行模糊搜索(此处软件会提示进行“单字节”还是“双字节”搜索, 分别对应单字节内码和双字节内码的搜索, 可以先随便选一个试试, 搜不到的



话再换一种方式)。然后我们切换到 EPSX 的窗口, 将原来输入的字消去, 在原来的位置上输入新的字符“い”, 现在看一下前一讲中我们得到的 FFT 的字库图。



我们会发现“い”是排在“あ”字之后的, 所以相应的内码也应该是前者大于后者, 所以我们切换到 GAMEMASTER 窗口输入“+”号继续搜索, 如此重复前



面的操作来逐步缩小搜索的范围, 最终可以得到如下图所示的两个地址。

点击右键选择编辑内存, 我们就可以观察到该地址的数据。现在我们输入数个相同的字符作为姓名, 然后观察这两个地址, 可以发现第一个地址的数据没有重复的现象发生, 所以该处并不是存放内码的地方, 而第二个地方的数值有明显的重复, 所以应该就是我们要找的地址。

现在如果你有足够的耐心的话, 你可以将游戏中的文字逐个输入一遍, 就可以得到文本与内码的对应关系了, 不过这个游戏有两千多的字符, 要都输入一遍是有相当难度的, 所以我下面要介绍一个更快捷方便的方法, 但要稍微多动些脑筋。我们知道字符的内码和其在字库中的位置是有换算关系的, 我们只要多观察几个字符就可以推算出这种关系。回到游戏中, 我们在输入姓名处输入“あい”, 切换到 GAMEMASTER 中, 在内存的 77B374H 处可以发现其内码分别是 3FH 41H 43H, 而这几个字符在字库中的次序分别是 63、65 和 67 (第一个字符作为 0 号字符), 正好和其内码相符, 所以我们可以推测在字库中的第一个字符“0”的内码也应该是 00H, 到游戏中输入验证一下也确实如此, 这样单字节内码的编码方式就清楚了, 其内码就是其在字库中的位置。不过一个字节只有 0 到 255 共 256 个值, 最多也只能表示 256 个字符, 用来表示此游戏中的两千多个字符显然远远不够, 所以该游戏一定还存在双字节的编码方式。现在我们按照字库中字符的顺序向后输入字符, 观察其内码, 我们可以发现在输入“マミムメ”时内码发生了特别的变化, 内存中的内码是“CEH CFH D1H 00H D1H 01H”, 显然单字节编码的字符应该是 00H 到 CFH, 一共是 208 个, 之后的字符都是双字节编码的, 而且双字节编码的高位最小值是 D1H, 低位最小值是 00H。还记得我们前面提到过的从字符内码推算其在字符中位置的公式吗? 因为存在单字节编码的字符, 现在要作修正如下: 字符位置 = (单字节内码最大值 - 单字节内码最小值 + 1) + (高位 - 高位最小值) × (低位最大值 - 低位最小值 + 1) + 低位 - 低位最小值, 现在我们还缺少一个“低位最大值”不清楚, 所以我们重复之前的操作搜索下去, 当输入到“平”和“幼”是我们发现它们的内码分别是 D1CFH 和 D200H, 显然“低位最大值”和“单字节内码最大值”一样都是 CFH。整理一下,

单字节字符位置 = 字符内码

双字节字符位置 = (CFH - 00H + 1) + (高位 - D1H) × (CFH - 00H + 1) + 低位 - 00H
= 208 + (高位 - 209) × 208 + 低位

反过来

单字节字符内码 = 字符位置

双字节字符高位 = 取整 (字符位置 / 208) + 208

双字节字符低位 = 取余数 (字符位置 / 208)

以上是通过游戏作弊软件获取游戏内码编码方式的一个方法, 其实上根据同样的原理, 我们也可以通过比较游戏存盘文件的方式来实现。因为在游戏中设定的姓名是会保存在游戏存盘文件中的, 我们在相同的存盘文件中, 每次存入不同的姓名, 通过比较这两个存档的不同也可以获得其编码的规则, 不过操作起来没有上面的方法方便, 所以就不细说了。另外我也曾经遇到过相当特殊的情况, 当我在汉化《异闻录 2 罪》时发现前后的两个存档中不同的数据很多, 且和输入字符在字库中的顺序变化没有什么明显的关联, 后来才明白存档中保存的并不是字符的内码, 而是字符的点阵数据, 这应该是相当特别的现象了。

上面的方法在实际的使用中有一个限制条件, 就是要求游戏必须有输入字符的地方才可以, 不过很多游戏是没有这个功能的, 所以下面介绍一个更通用, 也是最常用的方法——相关搜索法 (Relativeful Search)。相关搜索的原理其实前面已经提到了, 因为字符内码与其在字库中的位置是有换算关系的, 所以通常来说两个字符在字库中的距离和其内码的距离也是相同的, 举例说明, 如果有两个字符他们在字库中的位置分别是 63 和 92, 那么它们的内码的差也应该是 $63 - 92 = -29$, 对于双字节内码的文字来说, 必须是同一区段 (也就是高位相同) 的情况下才是如此。因此我们只要在游戏中挑选一句话, 将其中每个字符在字库中的位置计算出来, 然后算出其两两间的差, 然后再到



游戏文件中搜索两两间差与此相同的数据, 就可以找到游戏的脚本数据和推算其内码方式了。进行相关搜索需要大量的计算, 通常是需要工具软件的辅助的, 现成的相关搜索软件有很多如 Relativeful Search、Transl Hextion 等, 不过因为都是老外编的, 所以对双字节内码的支持不是很好。因此在这里不得不放上我很久以前写的一个工具给大家用用, 大家可以在配套光盘中找到, 文件名为 search.zip。下面结合 FFT 脚本的查找来将一下具体的使用方法。

首先让我们启动 PSEmupro 软件 (用它而不使用常用的 ePSXe 的原因是因为它可以很方便地获取 PS 运行时的内存数据, 由于光盘上的数据非常的多而且有些可能会被压缩过, 搜索起来非常困难, 所以使用搜索 PS 内存影像数据的方法来缩小数据搜索范围, 具体说明请参考上一篇教程), 使用它来运行 FFT, 当游戏运行到如上的画面时

我们按 ESC 键暂停游戏, 然后点击 “Haction R.” 按钮, 再点击弹出窗口中的 “Init Search” 按钮, 这时在 PSEMU PRO 的运行目录中的 HactionR 子目录中就会生成一个大小为 2 兆的名为 Prevsrch.hcr 的文件 (可以在配套光盘的中找到), 现在运行我的 search 程序, 在原文文件框中打开该文件, 然后让我们选择屏幕上字库中距离较近的四个字符 (之所以选择较近的是为了保证选中的几个字符都在同一区段里), 这里我们选 “いたしま” 这几个字, 查询上面的字库图片我们可以知道它们在字库中的顺序分别是 “65、92、84、123”, 我们将这四个数字输入目标文本框中, 在下面有两个选择框, 分别是 “双字节” 和 “高位在后” 按钮, 前者决定按单字节内码还是按双字节内码进行搜索, 后者决定搜索双字节内码时默认高位是第一位还是第二位, 默认都不选为搜索单字节内码, 如果找不到可以换另两种方式试试, 现在按 “搜索文件” 按钮进行搜索, 非常幸运我们一下就找到了结果。在下面列表中有两排数字, 第一行的几个数字是输入的数值, 第二行是找到相对值相同的数据的地址和该地址的几个数据, 如果找到多个的话会一一列出。



现在我们用一个十六进制编辑器 (有很多, 但我喜欢

用DOS下的Simplify PC Tools，它的一大特点是可以同时搜索多个文件，大家可以在配套光盘中找到，文件名为PC.EXE。）打开Prevsrc.hcr，在上面的地址附近可以找到下面的数据，其中带下划线的部分是我们刚才查找的那四个字的内码。显然这几个字符是以单内码方式表示的，通过前面的推测，我们确定此游戏采用的是单字节和双字节混合的内码方式，根据这点我们将上面的那段文字与其内码对应起来。

65 8F D1 1C E2 01 FE D1 54 D5 6D D1 51 F8 D1 18

女 骑 士 ??

52 D1 19 D1 B1 D3 6D 41 5C 54 7B 56 85 D1 19 F8

さ、出 発 いたしますよ、??

FA 9A D1 14 97 D1 0A 92 D6 2E D1 1C FE 9A D1 14

?? オ ヲ エ リ ア 様。??

根据对比我们可以知道，对于单字节内码的文字，其内码等于其字符在字库中的位置。下面我们来确定双字节内码的编码规则，在这段文字中内码最小的是“リ”字，内码为“D1 0A”，它在字库中的位置是218，明显小于单字节可以表达的字符数256。所以我们可以断定高位最小值就是D1H，而双字节内码的最小值应该是D100H，对应的字是“リ”的前面第10个字“ム”，它的字库顺序是208，那么单字节字符的最大值就应该这数减1是207（CFH），现在根据前面我们提到的公式

字符位置 = (单字节内码最大值 - 单字节内码最小值 + 1) + (高位 - 高位最小值) × (低位最大值 - 低位最小值 + 1) + 低位 - 低位最小值

我们取两个不同区段的字符就可以计算出低位最大值

对于“リ”字 $218 = (CFH - 00H + 1) + (D1H - D1H) * (X - 00H + 1) + 0AH - 00H$

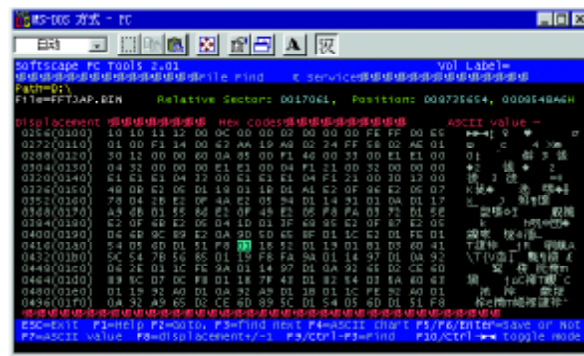
对于“発”字 $733 = (CFH - 00H + 1) + (D3H - D1H) * (X - 00H + 1) + 6DH - 00H$

$515 = 2 * (X + 1) + 99$

$X = (515 - 99) / 2 - 1 = 207$

所以低位最大值和单字节最大值一样也是CFH。这样我们就可以得到和前面一样的内码与字库位置的转换公式。现在我们要来实际测试一下这个公式是否正确。

通常我是通过是将PS光盘中文件拷贝到硬盘中修改后再写入光盘影像文件，然后在模拟器中读取该影像来测试的，不过因为将修改后的文件写入PS光盘影像文件的方法要留在后面几讲讲，所以这里使用直接修改影像文件



的方法。用十六进制编辑器打开PS光盘影像文件FFTJAP.BIN（用CDRWIN生成的），搜索上面在内存文件中找到的数据，一共可以找到有三处，虽然不知道为何，但都改了肯定没错。

现在假设我们要写入的文本是“改一下试试。”，这句话中的几个字字库中都有，根据公式作如下的计算。

“改” 字库顺序1818 高位 = INT(1818/208) + 208 = 216(D8H)

低位 = 1818 MOD 208 = 154(9AH)

“一” 字库顺序260 高位 = INT(260/208) + 208 = 209(D1H)

低位 = 260 MOD 208 = 52(34H)

“下” 字库顺序273 高位 = INT(273/208) + 208 = 209(D1H)

低位 = 273 MOD 208 = 65(41H)

“试” 字库顺序1660 高位 = INT(1660/208) + 208 = 215(D7H)

低位 = 1660 MOD 208 = 204(CCH)

“。” 字库顺序236 高位 = INT(236/208) + 208 = 209(D1H)

低位 = 236 MOD 208 = 28(1CH)

所以要写入的数据是“D8 9A D1 34 D1 41 D7 CC D7 CC D1 1C”，将这些数据写入上面我们找到的地址中，用EPSX

运行可以获得如下的画面，证实我们找到的转换关系是正确的。





ÉüÄ+£°Ö²/4p,ÄÖî?/ßÖÐÒ»¶¶µÄçİÖÐÖ£~çÇÖÒ»µç°öâ£~Ää
½«ÊŞË¥±£Ðþ¿£İÖÄÇ²»¶¶ÖÓÄ»Ş,ÄÖî¹y³İÖÐ³öİÖµÄÊİ¶¶Êla,¶¶
Êİ¶İÖöÊİ¿£

DC原装光枪的改造

文：电子DIY工作室

DC 游戏机上有一些射击游戏是需要与光枪配合使用的，如果使用手柄，则无法体验到枪战的真实感觉。因此在玩这一类游戏时，一支原装的光枪是必不可少的。但是如果你使用过这种原装光枪的话，你会发现十分不爽，因为光枪没有连发功能，只能一下一下地扣扳机，并且也不能自动换弹匣，在激烈的枪战中，肯定是死的多，活的少了。现在我们要做的就是对光枪进行一些简单的改造，让它具有以下功能：

1. 子弹连发功能。
2. 自动换弹匣功能。

光枪在进入游戏时会自动进入连发模式。“START 键 + B 键”用于切换单发、连发模式；打开 DC 电源时按“START 键”切换到固定连发模式；打开 DC 电源时按“B 键”切换到固定单发模式。



一、要准备的材料

集成电路：PIC12C508 或 PIC12C509 1 片

PIC12C508A 芯片（左边图片）

电阻：10K 1 个

10K 电阻照片（左边图片）

导线：若干

除此之外，还需要一些工具：电烙铁、焊锡丝、松香、小十字螺丝刀、小刀。

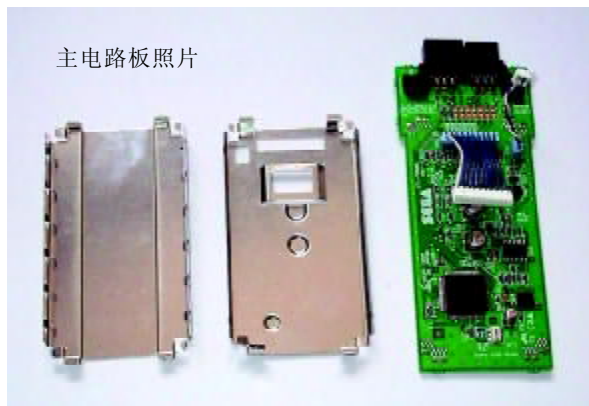
工具照片（左边图片）

二、光枪的构造

拆开光枪，可以看到三块电路板。主电路板、光电接收板、按键控制板。

1. 主电路板

主电路板照片



主电路板外部有铁壳屏蔽层，一端是记忆卡槽接口。电路板上三个接插件，一个 5 芯插座是用来连接手柄连线的；一个 2 芯线是用来连接光电接收板的；还有一个 10 芯连线则是用来连接按键控制板的。

2. 光电接收板

这块电路板上只有一个光敏二极管和一个二芯插座。

3. 按键控制板

按键控制板正面



按键控制板反面



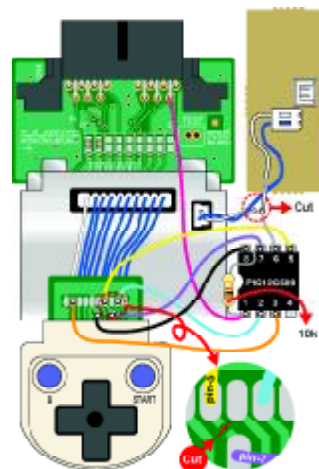
这块电路板上都是按键，一个面上有十字方向键和 START 键、B 键，这几个键的功能与普通 DC 手柄上的按

键功能相同。电路板的反面还有一个微动开关，当你扣动光枪的扳机时，扳机的另一端会碰到这个微动开关。

三、改造

改造的配线图：

实际的改造过程中，为了方便制作，我们作了一些调整，当然方法还是一样的，如果你对电子技术不是很熟悉的话，可以根据我们的介绍一步一步来做，而不必看上面的配线图，如果你熟悉电子技术的话，则可以根据上面提供的配线图随意发挥了。



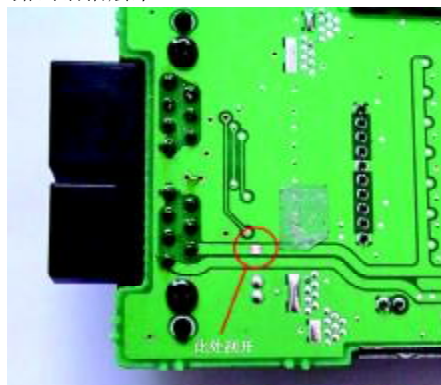
在制作中我们用到了 PIC12C508 芯片，这种芯片是 MICROCHIP 公司生产的单片机芯片，需要写入程序才能够使用。对芯片写入程序需要用到编程器，你可以在购买芯片时，让销售者直接把程序写入芯片中，也可以自己使用编程器来写入。我们这次是使用了《电子 DIY 多功能编程器》来完成这个工作的。关于编程器的介绍可以查看我们的网站 <http://ediy.yeah.net>。

编程时应注意单片机配置位的选择：振荡方式选择内部振荡；WDT 选择禁止；CP 选择禁止；MCLR 选择禁止。

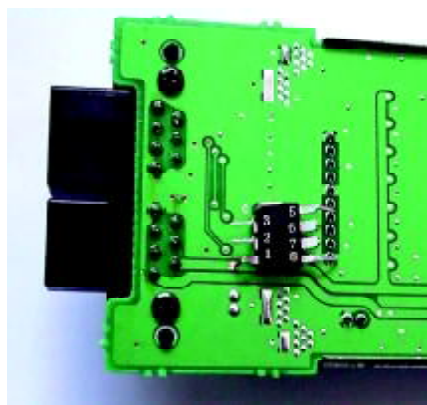
将程序写入到 PIC12C508A 芯片中后，就可以开始改造工作了。

1. 因为电路非常简单，所以我们没有使用电路板，而是把芯片用双面胶粘在主电路板上使用的。

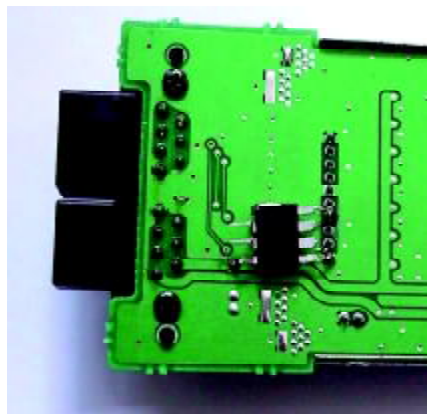
首先在下图所示的位置上，用小刀将绿色的阻焊剂层刮掉，露出铜箔层来。



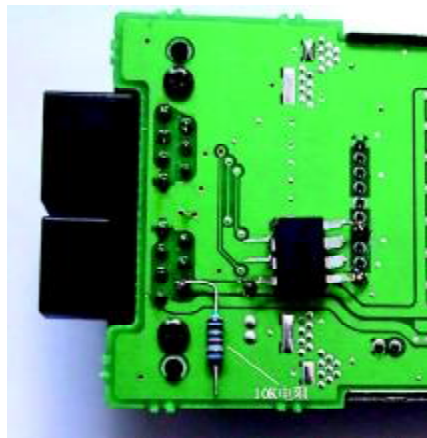
然后要把芯片的引脚处理一下，芯片有 8 个引脚，处理方法见如图。



现在我们可以剪一小片双面胶将芯片粘在主电路板上，固定好芯片，可以把芯片的第 1 脚、第 5 脚、第 8 脚分别焊接好。第 1 脚焊接到刚才刮开的铜箔处。第 5 脚、第 8 脚与 10 芯连线的对应引脚焊接到一起。

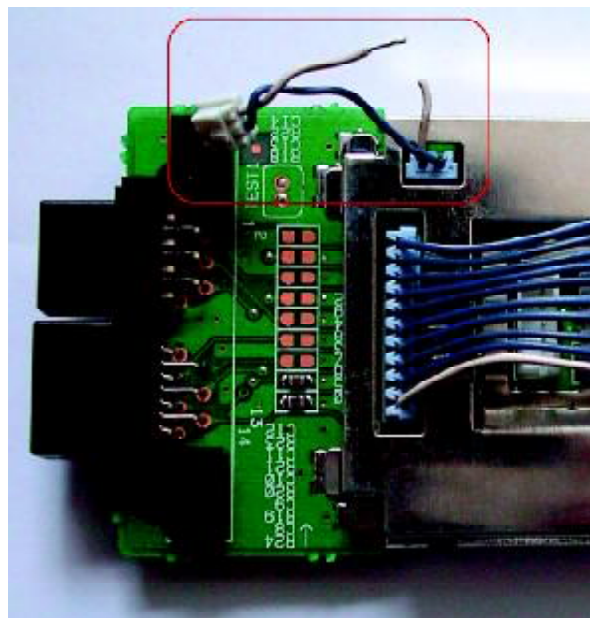


2. 将 10K 电阻的引脚剪短，将其中一个引脚折 90 度，焊接到如图位置上。



3. 把主电路板反过来，可以看到那个连接光电接收板

的 2 芯线，将其中的白色的连线从中间剪断。把剪断的这根线的连接光电接收板的一半剥掉外皮、烫好锡备用。

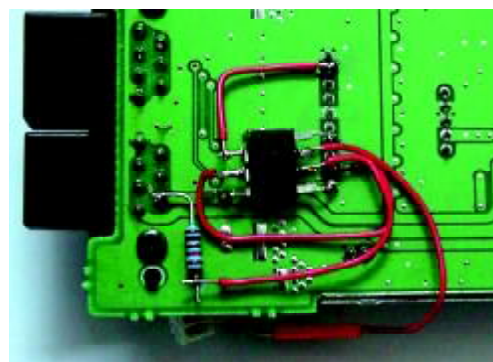


取一根导线，将其一端与刚才那根白色线焊到一起。



再把印板反过来，把电线的另一端焊接到芯片的第 6 脚上。另外再取两段导线将芯片的第 2 脚、第 3 脚分别连接到 10 针接头的对应位置上。

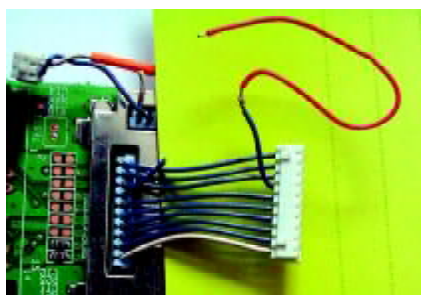
再剪一段导线，一端焊接到芯片的第 7 脚，另一端焊接到电阻悬空的一脚上。



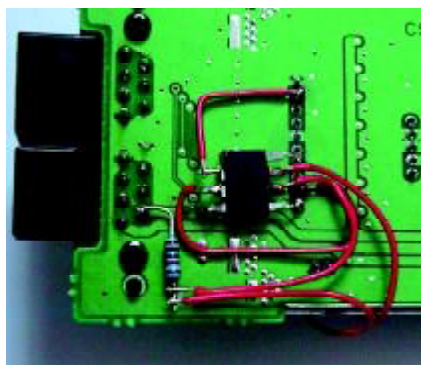
4. 将主电路板反过来, 可以看到 10 芯的连线。以白色线为第 1 脚, 数到第 7 根线, 从中间剪断。



取一段导线, 焊接到剪开的第 7 根线上。

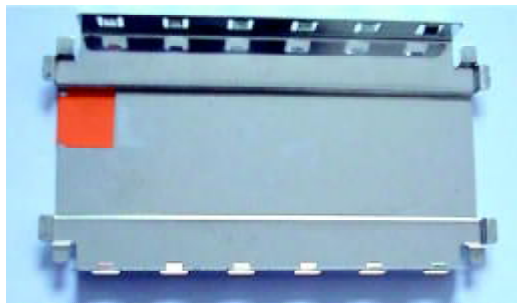


再将电路板反过来, 将导线的另一端焊接到电阻悬空的一端上。



至此, 电路的改造全部完成, 下面我们要将光枪重新组装起来。

5. 用胶带纸贴在主电路板屏蔽铁壳的对应芯片的位置上。



然后装上屏蔽铁壳。



将接插件都插好, 三块电路板都放回原先的位置上, 注意光电接收板的位置不要插错, 另外也不要忘记安装前面的透镜。确认无误后, 就可以合上另一半外壳, 装螺丝了。



改造好的光枪看起来和原先的光枪没有任何区别。:) 其实内部已经偷天换日了, 呵呵。



四、测试

测试时, 使用了比较经典的游戏《死亡之屋》。由于是连发模式, 并且自动换弹匣, 所以打起来很轻松, 不费吹灰之力就过了一关, 光枪可以如机关枪一般扫射, 十分痛快。当然, 如果你的水平比较高的话, 那么也可以切换回单发模式, 不过如果习惯了连发, 再来试单发, 可能就是一件痛苦的事情了。

本文中 PIC12C508 芯片的程序可以到我们的网站下载。网址: <http://www.gbalink.net>

恶魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

恶魔城——月下夜想曲：通向极端之道

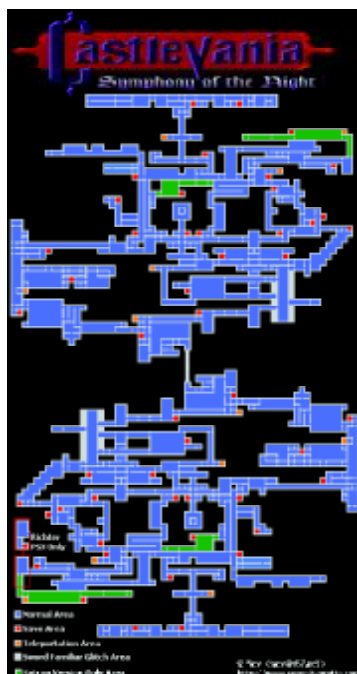
KONAMI 公司招牌大作系列之一的恶魔城，其中最为出色，也是最让玩家心目中拥有最高地位的，就是这款“月下夜想曲”了。该作于1997年3月20日推出后(SLPM-86023)大受玩家的好评，而后的国际版和欧版的发售，更是把恶魔城系列中最优秀的这款作品推向了全世界。之后在首发日时隔一年的1998年3月19日推出了该作的The best版本(SLPM-86073 修正了一些“小小的错误”)，而6月25日，更是在Saturn上面推出了该作(T-9527G)的同名移植版，并增加了很多全新的要素和内容。该游戏堪称PS/SS的次时代最高动作游戏杰作，直到如今，我们仍然可以在网络上找到无数关于该游戏的心得与研究。相信在当时的玩家群中，拥有PS/SS，而且对ACT(PS：虽然该游戏在某些地方被定义为A.RPG——动作角色扮演，但是根据Sony Computer Entertainment Inc. Japan的游戏资料显示，该作品被定义为ACT类。而就笔者个人观点，该游戏确实一个十足的ACT游戏，而其中的RPG要素相对而言微不足道也并不充足，因此倾向于官方的说法，即该游戏是一款不折不扣的动作游戏)类游戏感兴趣的玩家，几乎没有未曾接触过这款杰作的例子。

这款游戏如何精彩，如何引人入胜，拥有何等完美的操作感，以及拥有如何凄美动人的故事背景或者多么动听的背景音乐，还是多么深刻的游戏内涵，都不是我们今天要讨论的。凭借PC飞速提高的性能，和模拟器的神奇进步，我们可以在PC上得以更加方便地回味它，在如今把这样一款若干年前的经典作品拿出来，那么我们的目的只有一个：完全开掘它的全部潜力，对整款游戏作出最深入彻底的剖析，把游戏中全部的秘密尽情展示给玩家。当然，也因此我们会略过很多初心者级别的问题，这篇文章，是属于真正的恶魔城——月下夜想曲的Hardcore！以下除非特别指名处，均是以PS版恶魔城月下的The best(日文)版，以主人公Alucard进行游戏时作为参照的。



极端完成度部分:

1. 完全地图完成!基本上玩家只要有足够的耐心,或者在正确的攻略指引下,完成全地图(指地图完成度200.6%,房间数1890;土星版为完成度最大211.2%,房间数1990,且土星版达到该数字后,完成度会显示“Perfect”字样),都不是什么难事。而相关的攻略随处可见,此处不再特别提及。



一般完成时间:约2.5小时至10小时等差异较大,取决于玩家对游戏的熟悉程度。

玩家完成比例:大于75%

2. 全魔导师、使魔入手!这个就是相当简单的事情了,基本我们上可以认为在完成了上面的全地图这一条件下,自然会得到全部的魔导师、使魔(魔导师30种,SS版追加“神速の靴”,在正城往逆城时自动入手)。除非有人特别留下了魔导师不拿。

一般完成时间:同上

玩家完成比例:大于80%

3. 全使魔最高LV!相对而言,比起角色自身的LV成长,使魔是很容易成长的,完成蝙蝠,骷髅,妖精,子恶魔,剑魔,半妖精,鼻恶魔。只要使用传说中的练级大法,相信很容易的达到全使魔LV99 EXP99的程度。

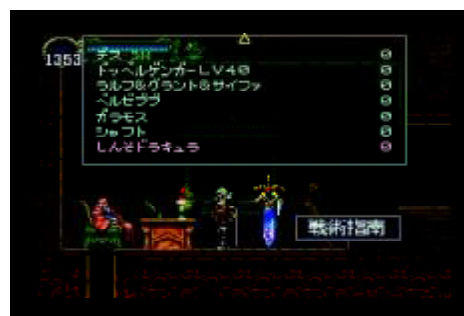
一般完成时间:以父之威光消灭“ルーラーソード

Lv3”

(异端礼拜堂剑魔)法,平均一个使魔从lv0 exp0至最高约

需7分钟,但此法需要有消费型道具不减的指轮。

玩家完成比例:估约20%-30%



一般完成时间:非常短

玩家完成比例:估约20%-70%

5.

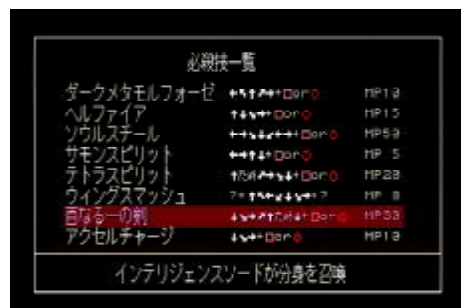
菜单完全!隐藏的菜单项目初期包括必杀技,以及系统菜单中翻转斗篷的选项,斗篷自行调色的菜单,还有Time attack

的选项。必杀技项目在使出过一次必杀技后,该必杀技的指令就会被记录下来。两个斗篷相关的项目是在获得(仅限购买)了相应的斗篷道具:“リバーシブルマント”和“オーダーメイド”后就会打开,而Time attack的条目,



4.

战术指南全部购入!这个只是需要一定量的资金,非常简单。



然后就是疯狂地与整个恶魔城内的全部怪物作战，直到他们把所有的掉落装备都留下给你为止，才算完全完成了怪物图鉴（怪物 146 种，以及全部“掉落道具”填满，除了原本为“なし”字样，即没有道具的。

PS：除此外，怪物图鉴内拥有“未被记载”的怪物，编号 201~206）。

一般完成时间：不可估计，但正常情况不低于 5 小时。
玩家完成比例：< 2 %

8. 武器、防具成长度最高！武器威力也能够提升的



上升一点，由于游戏时间方面有 99:59:59 的限制，因此该武器在此时就会拥有最大的攻击力。而防具中铠甲也有一件“ウォークマスター”，会随地图的完成度提高而增



强防御力，在地图开至 200.6% 时就拥有约 31 点的防御力而超过了“最强之铠 ガーブオブゴッド”的 25 点，而利用 bug 出城增加完成度的话可以几乎无限地提高该铠甲的防御力。最后就是知名的妖刀村正，章鱼吸血练级法等众所周知，此处不再赘述，999 攻击力

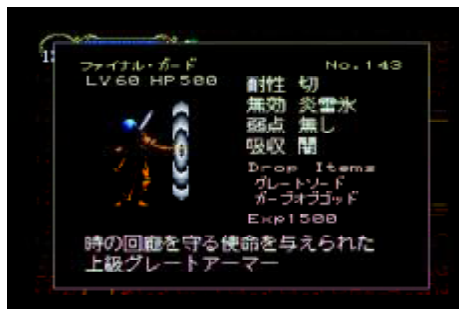
的妖刀堪称游戏中的最强兵器。

一般完成时间：妖刀大于 50 小时……

玩家完成比例：< 1 %

9. 角色 LV 最大！这个才是对于耐心的极度挑战，由

于本作的升级经验系统是属于差额型，即杀死高段敌人获得较多经验，



反之经验值很低，再此情况下，非 Boss 敌人中 Lv 最高为 60 的“ファイナル ガード” (No.143, 时之回廊的守卫)，在 Alucard 的段数远高于它的时候，也是不能获得较多经验。而相对的，升级所需要的经验值是逐级递增的，在角色到 lv80 之后就几乎不能有所成长，而本人的朋友有练至 lv90 的惊人记录，而且理论上，lv 也是可以练至最高的 99。当然，这需要的是不可思议的毅力——以 1 为单位凑够升级需要的数十万点经验值。

一般完成时间：趋近于无穷大

玩家完成比例：约 = 0 %

极端神速部分：

根据“恶魔城藏书库”的玩家投稿记录，已知最快通关（正逆城）为 BCB (あさりのみそに) さん 55:30 最终 LV 为 43。当然的，这是在 PS 上运行，且不能使用任何金手指等方式对游戏作出修改，更不能运用 bug，甚至连阿卢卡德之盾都限制使用的前提下完成的。而完成 Time Attack 模式下的 27 个必要条件，也是记录要求的基本要素之一。

如果读者对于本游戏有一定的了解，就知道这个记录的可怕之处了。虽然这可能并非最





好的成绩，但是以日本玩家的专业精神，这种成绩可以认为基本接近了人类极限，据不可考的资料是46分前后有人可以完成全27事件破关。如果有玩家向该记录发起挑战的话我相信是很难取得进展的……

但是如果说利用了一些特别的bug，完

全可以减少破关所需的流程，从而以其它的方式来超越这个记录，这样子的情况，我们区别于上面的“正常”通关进度单独进行考虑。而目前国内的一些玩家已经成功地达到了30分钟左右破关（正逆城）。虽然未经确认，但是笔者的朋友也尝试了最速破关，已经能够达到在40分钟以内破关了。日本记录据说大约是26:16……不可思议的记录，以笔者所知也只能解释为超人的精密和准确性加上足够的耐心和精力的成就。

而具体的最速破关途径，就是用一切可行的方法（包括各种bug）尽快来到逆城的Dracula伯爵处，并且战胜他。那么我们必须面对的问题无非有如何完成最速进入逆城的条件和如何最速在逆城完成进入Dracula之间的条件。而具体到如何优化路线，以及如何最速行动等等这里就不一一讨论。下面要分析的只是如何利用我们已知的各种方式达到目的，而具体的手段和方式会因人而异。

1. 首先的首先，在序盘部分中Richter与Dracula的作战也是记录在游戏时间当中的，因此这部分的迅速完成也是非常必要的，不过大家需要注意，在有了通关一次的进度之后，我们才能用开始键跳过对话和过场。具体的方法就是使用Richter的必杀技迅速移动和使用圣水雨+圣水瓶的方式迅速解决Dracula。如果能够迅速完美地完成这一部分，不仅可以节约时间，更可以使Alucard的初始数值增长，有助于后面的进度迅速完成。

PS: 圣水雨消失之前，Richter的硬直一解除之后就投出圣水瓶，就可以获得几乎加倍的伤害效果来干掉对手，这个技巧在Richter最速通关的路上，对付几个必须消灭的Boss时也是必须要掌握到的。

2. 首先，在正城的迅速移动，除去优化路线之外，必

要的对Boss战和一些需要消灭的敌人会消耗大量时间，为了能够快速完成正城内的条件。我们可以使用带初始装备通过死神“デス”的方法，这可以大大节约起初的时间，秒杀敌人和第一个Boss，并且拥有最强兵器的阿卢卡德之盾“アルカードシールド”。带装备过死神的方法此处不再赘述。还有，为了方便移动，传送点是务必要利用的，因此第一次来到崖侧外壁和最上部的传送点时都要去探开Room，之后会利用到一次。

3. 迅速通往目的地：李希特之间的路程。开始时的目标非常明确：狼魔导师 / 雾化魔导师“ミスト” / 蝙蝠魔导师，这三个基本的魔导师入手分别在开启崖侧外壁的电梯、斗技场Boss战、图书馆Boss战之后，注意蝙蝠魔导师需要雾化能力才可以入手。需要注意的是，我们可以需按照如上顺序依次拿到三个魔导师，目的明确：（最速）获得自由行动能力，突破大断崖到达李希特之间和在逆城自由活动。而相对而言，为了最速我们应当以如下路线行进，取得狼魔导师，开传送点后回到大钟，跳跃变狼上左边的人像打开的入口处通往斗技场，在那里拣到一个爷恋并且消灭Boss狼人牛男，取得雾化的魔导师，迅速传回老爷爷处，去杀死图书馆Boss取得蝙蝠魔导师，之后通往李希特之间，开传送点，杀死李希特bug传回（下述），然后崖侧外壁通往最上部，通往逆城。

3. 入逆城的第一必要条件就是达到李希特的房间并且在击败他之前干掉操纵他的暗黑神官，但是我们知道这要取得玛利亚给的神圣眼镜，才能看到神官的存在，而这一道具需要完



成“梦魇”剧情，和通过刺地之廊达到礼拜堂左上方的玛利亚之间分别取得两个指轮，来到中央大钟下面的房间处，再次遇到玛利亚才能取得。而这在正常的通关流程里，至少需要取得蝙蝠变身，超声波探路的魔导器以获得刺地形破坏之铠才能完成，这势必花费大量的时间。

而我们现在知道了一个方法可以节约这大量的时间，那就是没有获得圣眼镜的情况下，和李希特战斗并取得胜后，在剧情和对话（Bad Ending）发生前，使用回到老爷爷处的道具“爷之恋”回到图书馆，之后再次来到这里，就可以直接通过李希特之间，通往逆城了。

如此一来我们就省去大量的时间，其实利用特殊方法也可以不用拿到“刺地形破坏之铠”就能进入玛利亚之间获得黄金指轮，这一方法我们会在后面的内容中说到。

4. 逆城部分，与最终Boss作战的条件是“魔导五器”中取得任意四个，而第一个必须战斗的逆城Boss大蝙蝠处即有一个，因此其后只要迅速解决梅杜沙，木乃伊，科学怪人和死神中的



任意三个就可以了，而我们推荐的是前三者，因为死神所在处比较远。路线方面是大蝙蝠之后，右上方通往异端礼拜堂，杀死梅杜沙，之后逆斗技场的木乃伊，通往逆大钟，一路往逆城崖侧外壁，解决科学怪人

后原路返回逆大钟，就可以完成了。

5. 最后的，也就是对黑暗神官Draft和Dracula的作战了，此时大家可以储存一次进度（如果之前你的技巧足够好，是完全不需要储存进度的），然后，看看自己的时间和完

成度吧！当然了，Time Attack中的项目时间是更精确的参

| | | |
|----|--------------------|-----------|
| 16 | マリアに繋がるお部屋をもう | 41:25:45 |
| 17 | リヒター・ヘルメントをたすける | 41:32:06 |
| 18 | ビッグゴリをたすける | 41:43:39 |
| 19 | フクロウをたすける | 51:22:21 |
| 20 | ヘルゼンツをたすける | 51:36:03 |
| 21 | メデューサをたすける | 51:44:47 |
| 22 | ミイラをたすける | 51:52:24 |
| 23 | ラムフセ・グランドとサイフをたすける | 51:02:23 |
| 24 | ダズをたすける | 51:20:46 |
| 25 | ジャ・ヘルデン・LV40をたすける | 71:34:59 |
| 26 | ドラモスをたすける | 121:33:32 |
| 27 | ラストヒー・ポイント | 121:39:51 |

ゲームスタートからの経過時間

照。你用了多少时间呢，如果按照上面的流程，到这里你至少应该在35分钟左右就可以完成了！

下面的就是对Boss战了，相信能够轻松摆平对手吧……这部分迅速通关的录像，我们制作了一个简单的版本，不过因为杀死了死神而多消耗了部分时间。

除了用主人公Alucard之外，用通关一次后出现的新主人公Richter最速通关也是目前很多玩家孜孜不倦追求的记录，在日本网站放出过7:19秒通正逆城的进度录像之后，国内很多玩家进行了挑战，目前已经有不少玩家能以更短的时间更新了这项记录，我们的K.D已经放出了关于这部分的录像，序盘仅用32秒就可以完成，之后更是以疾风迅雷的速度通往逆城，最终到达卑矿石之廊下的时候，存档点处时间为5:56秒……

李希特由于在开始时即具有高跳能力与开启“青光之扉”的能力，因此路线选择方面非常简单。但是快速的移动才是Richter最速通关所依赖的主要手段，而他的各种必杀技滑铲：下+跳，飞铲：滑铲中再按跳，后空翻：连续两次跳跃，高跳：下上+跳，以及上下前+攻击的神风冲刺，都成为它通过各种地形的技巧。至于具体的使用方法和时机……很难以语言描述，总之利用各种必杀技，流畅地行进就是了！如果有什么疑问，可以在我们放出的录像中得以解答，可以其中展示的技巧无需多言，叹为观止！请记住，完成这一记录的人是K.D君，大家联系他可以用这个邮箱okk.d@163.net

极端挑战部分：

最少杀敌数破关：与疯狂练级完全相反的就是，以最少杀敌数通关，这里可以告诉大家的就是，操作Alucard完成游戏一次，可以完全不杀死任何敌人，只需要击毙几个必要的Boss就可以了，目前已知的最低记录是击破5人目来到最终记录点处：（这是凭借最极端的移动法方式来完成的，后述）



完成条件如下

1. 李希特击倒Dracula（剧情部分，击破数0）
2. 打倒“ベリガン&ギヤイボン”贝里根+加朋（第一个Boss二人组，击破数2）
3. 第一次遇见玛莉亚（大钟下）
4. 打倒“ドッベルゲンガー LV10”幻影LV10（崖侧外壁的假Alucard，击破数0）
5. 见到老爷爷（图书馆）
6. 打倒“ビッグこうもり”大蝙蝠（逆城最下部第一魔导师Boss，击破数1）
7. 打倒“メデイウサ”梅杜莎（第二魔导师Boss，击破数1）
8. 打倒“ミイラ男”木乃伊（第三魔导师Boss，击破数1，bug击破0）
9. 打倒“フランケン”科学怪人（第四魔导师Boss，击破数1）
10. 到达最后纪录点（面对暗黑神官及Dracula，理论击破2，bug击破1）

PS: 击破数说明: 序盘Dracula，及其变身都是不计入Beat数; 幻影Lv10系统不计入击破数，木乃伊bug不击破获得魔导师的方式就是穿着斧兵之铠后，被其抓住投掷出去，当再次返回时，就发现魔导师已经出现，而且出口的通路打开了; 而Shaft可以在mp满时变身成狼，跳入Boss之间（会强制变身回人形），此时按Start取消对话，向左走到版边就可以直接进入Dracula的对战场景而不用和Shaft作战。

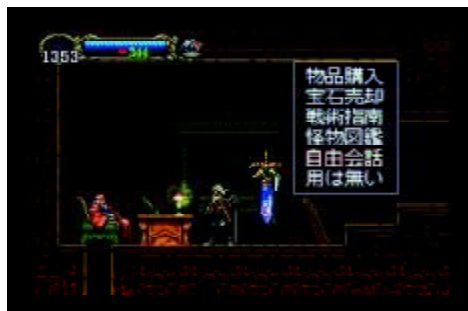
上面列出了全事件，大家可以看出这也是破关最低的必要条件（我们可以看出利用了带装备过死神与击败李希特后使用爷恋通往恶魔城的bug，以及没有取得雾化和蝙蝠的魔导师！）。换言之，这就是说除了必要的对Boss战之外，主角全程中没有杀死任何一个敌人！这需要的不仅仅是技巧，而且更需要花相当的耐心和缜密的心思。相信这个记录已经是极限了，不知有没有人尝试再现一次如此惊人的成绩呢！虽然相对于MGS零人斩之类的记录这可能不算什么太惊人的记录，但是想完成一次也是极不容易的。同时，本记录也是最低Lv和最低Exp数的完成进度，该记录的完成者提醒玩家需要注意的是：幻影lv10的假阿鲁卡德是不计入Beat数的，如果玩家要挑战最低Beat数同时最高经验，那么还可以再打逆城焉道的幻影lv40假阿鲁卡德，他也是不计入Beat数的。而这一完成度的要点是在于：如何能够不击破斗技场和图书馆的boss，这样即无法取得雾化也不能拿到蝙蝠魔导师，而在此情形下，岂不是不能到达逆城？即使到达又如何移动呢？在下面的更究极的挑战中，我们会一一解答！



最低完成度破关：看过了最速通关的指南之后，是否有人已经跃跃欲试了呢，这里给大家继续提供向极限挑战的疯狂成绩：最低完成度破关！同样的，我们在最速破关的指南中已经知道了一些必要的破关条件，而且要在不走多余路线的情况下完成它们就已经为最低完成度破关提供了很好的基础。那么在忽略时间方面的限制的话，我们是否可以进一步减少完成度呢？现在我们知道了如何到达逆城的最短途径，而在到达逆城之后的路线和



最速破关的要求没有什么差别，就是用最简练的路线击破四个 Boss 取得魔导四器。那么最大的差异还是在于如何在正城最低完成度就可以达到通往逆城并且能够自由行动的条件。在这里，许多玩家提供了自己的方案以减少完成度完成必要的条件：一个方法，利用变身狼和变身雾的快速切换就可以让阿鲁卡多不断上浮（完美的操作可以完全不消耗 MP），这样就可以取得大钟正上方通道中的浮身之石获得高跳能力，取代蝙蝠魔导器达到自由行动的条件，这样可以节约不少完成度；而更加变态的方法还有只利用狼变身和狼加速的跳跃后下加跳跃键连打的方法就通过大



断崖。

但是这些情况下总而言之这个也是具有极端难度的挑战，

最终的完成度应该是在 33.5% 左右。如果说大家对于最低完成度通关还有什么疑问，可以向国内的月下达人 K.D 询问。 okk.d@163.net:)

最少魔导器通关：目前根据 K.D 的进度，是只取得狼变身魔导器就通往逆城，之后取得魔导四器就可以了。那么上面的说明中已经说明了很多完成度方面的捷径，而这里大家要记住的是我们不再受时间和完成度的限制，只要作到“只有狼变身就能自由移动（超高距离和超远距离）”这一条件，其余问题自然迎刃而解。至于最终的变态移动方式，就是使用剑狼移动法的技巧来完成空中移动，这个技巧的要点在于取得了可以在空中突刺的剑“クレイモア”，利用变身成狼后变回人形的瞬间使用后前攻击，就可以在空中向前移动而不下落，移动到尽头时再次变化为狼就可以再次变身并且上升一段距离，之后变回人形突刺，变狼……利用如此方式，我们就可以在理论上做到任意移动了，而完成此“理论”的前提是：你必须拥有足够的 MP，因此在正城需要练级到相当水平才能够做到如此变态的移动方式：一旦失败，你就前功尽弃了！而这个进度的难度，更是毫不低于最低完成度通关！

PS: 该剑的取得方式有两种，一是击败 76 号敌人“デッドトルーパー”（亡灵骑兵），后有可能掉落，其次是在地图的（41，24）处可以取得。

Richter 的最大地图完成度：和 Richter 的最速破关一样，关于这名主人公的最大地图完成度也是许多玩家挑战的项目，由于 Richter 拥有高跳，以及必杀技的移动方式，因此几乎没有不能移动到达的部分，而受限的情况仅仅是由于缺乏 Alucard 因为魔导器而拥有的变身能力。虽然网络上也有流传 Richter 的全地图完成进度，但是笔者怀疑为修改所致，不可为凭。

这是根据已知情况整理出的最大完成度，有玩家亲自完成，期待挑战！

Richter 最大完成度为 195.0

∴正城 96.6 ∴逆城应为 98.4

Richter 能完成，但 Alucard 却反而无法完成的部分：

1. 城入口 [03Room] 密技

正城在 Alucard 的 200.6 之中但 Richter 无法完成的部分：

1. 城入口 [01Room] Richter 无法变狼进大石变蝙蝠出来
 2. 礼拜堂 [05Room] Richter 不能变成雾过门
 3. 藏书库 [02Room] Richter 不能变成雾过门
 4. 焉道 [07Room] Richter 不能靠恶魔开门
 - a. 大理石廊下 [14Room] Richter 不能取得指轮道具
 - b. 地下水脉 [06Room] Richter 不能取得人鱼之像
- 共计 35Room

逆城在 Alucard 的 200.6 之中但 Richter 无法完成的部分：

1. 逆城入口 [01Room] Richter 无法变狼进大石变蝙蝠出来
 2. 异端礼拜堂 [05Room] Richter 不能变成雾过门
 3. 禁书保管库 [02Room] Richter 不能变成雾过门
 4. 洞窟 [07Room] Richter 不能靠恶魔开门
 - c. 异界侧外壁 [01Room] Richter 不能变成雾过门，且其垂直 Room 无隐藏电梯
 - d. 天井水脉 [04Room] Richter 不能变狼水泳填之
 - e. 卑矿石廊下 [01Room] Richter 不能在 Boss 战后用斧恋回来
- 共计 21Room

Richter 如何运用技巧通过漆黑的针刺地形，这里有一张来自台湾玩家的图解说明，注意的是 Richter 使用雷的副武器时会拥有一段时间的无敌，是需要利用的技巧。

关于恶魔城其它向极限挑战的内容，我们将在下期的文章中继续讨论，其中将包括向地图最大完成度的极限挑战，以及向已知的 bug，极限化的挑战。





机种: N64

制作厂商: Treasure

年份: 2000

所用模拟器: Project64 v1.5

提起 Treasure, 大家或许没什么印象, 但其作品却足以让大家两眼发亮! Treasure 在家用游戏机创世纪的 FC 时代就已经非常活跃, 而许多玩家的启蒙游戏——魂斗罗, 正是出自 Treasure 之手。魂斗罗多样武器、爽快操作以及火爆的场面开创了动作射击游戏的先河。而当时 Treasure 作为 KONAMI 的一个制作小组, 即使有如此巨作, 也仍不为大众所认识。

动荡的时代总是会有英雄出现, 在第一次的 SEGA、任天堂的主机大战中, Treasure 以顶梁柱的身份站在 SEGA 这边, 出手的两个巨作:《火枪英雄》(GUNSTAR HEROES)、《幽游白书 - 魔强统一战》(YUYUHAISHO) 救 MD 于水火之中。直至今, 融入了动作格斗的射击游戏《火枪英雄》和画面唯美、操作感一流的《幽游白书 - 魔强统一战》仍为老玩家们津津乐道! 而这时的 Treasure, 已经脱离了 KONAMI, 成立了属于自己的公司。Treasure 的名字也从此深深地刻在了许多老玩家们的心里……

在 SFC 强烈的攻势之下, MD 仍然摆脱不了退出历史舞台的命运。而新一轮的次世代主机大战也从这时开始, Treasure 在 96 年推出了在世嘉土星上的新作:《守护英雄》(GUARDIAN HEROES)。这款游戏的操作性和爽快感比幽游更上一层楼。两年后, 值得所有 STG Fans 铭记一生的游戏《闪亮银枪》(RADIANT SILVERGUN) 在土星上放出, 而之前, Treasure 甚至没有让人可以回忆的飞行射击游戏。对于首次制作射击游戏的 Treasure 来说, “闪亮银枪”简直是游戏界的一个奇迹! 在这款游戏中, 不但摒弃了飞行射击游戏一贯的火力增强系统, 在开始就赋予玩家种类繁多的武器, 而且新创了吸收敌方的子弹的能量储备系统。游戏得分是和武器威力息息相关的, 这确实让人非常着迷! 而画面则采用了 3D 背景结合 2D 版面的表现方式, 充分发挥了世嘉土星的潜力。无论从哪方面来看, 这

罪与罚是 N64 上一款第三人称的动作兼射击游戏, 其制作公司 Treasure (财宝) 为此游戏添加了许多街机的特色, 让您在无法停止的移动射击中享受那份爽快! 在介绍这款游戏之前, 笔者先向大家介绍一下游戏的制作公司——

这款游戏都是 STG 游戏中的顶峰之作!

而从之后的《罪与罚》以及近期大热的《斑鸠》来看, Treasure 越来越成熟了。作为一家至今仍然只有 32 位员工的游戏公司, Treasure 勇于创新的精神为我们游戏玩家带来了不少宝藏! 而 Treasure 公司的作品也正应验了其公司名, 象《幽游白书 - 魔强统一战》和《闪亮银枪》等作品, 其正版卡在日本都卖到了 2 万日元以上的高价。我们这期杂志给大家带来的, 正是 Treasure 重归动作射击游戏界的作品——《罪与罚》。



故事篇

新世纪的初始, 人类成功地控制了战乱, 世界一片和平。然而随和平而来是人口极度过量的问题, 食物紧缺是人类必须面对的最大危机, 而世界也因为这个巨大危机而开始混乱! 于是, 科学家们联合起来, 倾尽全力研发出了新的物种以提供人类食用, 日本的北海道则被选择作为新食用物种的饲养场。就在人类为这一成就感到骄傲之时, 新的危机出现了……

在饲养场中的生物开始变异, 并疯狂地吞噬饲养他们的人类。它们在巢穴里不断繁殖, 在各地制造混乱逐渐控制了日本的东北的地区, 并开始侵袭日本的首都——东京, 人们称之为“Ruffians (恶棍)”。因为“Ruffians”的侵略, 日本各个密集人口的地区都遭到了攻击。这时, 一个名为“Armed Volunteers”的国际和平组织出现, “Armed Volunteers”是联合国秘密派遣的组织, 他们拥有强大的武装力量, 他们除了镇压暴乱的市民和消灭变异

的“Ruffians”外，似乎还有其它的目的，年轻的首领Bard拥有超自然的力量。

另一方面，一个以救济、治疗平民及消灭“Ruffians”为目的的组织出现，人们称他们为“Relief Group（救济组织）”，首领是一名被称为“Holy Woman”的女子Achi，他们认为“Armed Volunteers”是一个伪善的组织，只是借助混乱来控制人民，未来的希望只有靠自己。Achi拥有不可思议的力量，她的血可以医疗被变异生物感染的人，而被医疗的人必须为组织战斗！他们消灭“Ruffians”的行动受到了人民的支持，希望似乎掌握在人民自己手里！

然而，更大的阴谋却在等待着玩家们……

人物篇

Saki Amamiya

年龄：14岁

“Relief”中“Ruffian猎人”小组的组长，曾经在一次Ruffian攻击中受过重伤，之后由于得到了Achi的鲜血而痊愈，并因此而获得了特殊的能力，拥有了常人无法比拟的强壮身体。能危急的情形中保持过人的冷静，加上乐观的性格，使他成为了一个出色的猎人。



Airan Jo

年龄：15岁



她在一次暴乱中被Saki拯救，并因此加入了“Relief”。她有不肯认输的性格，让人感觉非常莽撞。而这只是因为在那次被攻击的事故之后完全丧失了对陌生人的信任所造成的。她非常相信Saki，并在游戏中提供不少线索，在机械上也有过人的认识。

Achi

年龄：13岁

“Relief”的首领，拥有超自然的能力，自称为“Holy woman”。通过自己鲜血拯救了许多人，而这些人中不少因为她的鲜血而获得了特殊的能力。同时因为她那以自我为中心、好战的性格和预言能力，让人觉得她是可以和神相比拟的人。



Bard



年龄：17岁

“Armed Volunteers”的指挥官，同样拥有不可思议的能力。年轻的他一直是组织的精神领袖，一直坚持“用军事压力来创造和平”的信念。他让身边的亲信共享他的血，让他们获得特殊的能力。

Kachua

年龄：15岁

她拥有用精神举起物体的能力，通过这个能力让她可以成为了Bard的亲信。通过某种仪式可以变身为非常强大的战斗机器，她的宠物——Radan也是一只非常难对付的“Ruffians”。



Leda



人间年龄：5岁

因为接受了Bard的血后变异成小动物的女孩，虽然变成了动物，但仍拥有人类的思维和语言。因为形态的转变使她变成了Bard、Kachua他们的宠物，这令她有非常强烈的反叛意识。

系统篇

操作：

手柄（PAD）的十字键为控制角色移动，而摇杆（Stick）则是控制准星的移动。喜欢用键盘在模拟器里玩的玩家，建议把准星控制和人物方向移动分开。我的设置是Q，E，S，W为控制角色移动，而A，D，S，W则为准星移动，这样在准确率上有一定优势，人物移动就需要多练习一下才能习惯。

Start 键：开始游戏以及在游戏中暂停。

A 键：切换武器状态（跟踪锁定模式和手动散射模式）

L 键：控制角色跳跃，

R 键：和L键一样。

Z 键：射击

控制：

单回翻滚：在连续按左或右方向键两



次，可向相应方向翻滚。这在闪避敌人的攻击中非常实用！

二段跳跃：在第一跳跃未落地前再按可进行二段跳跃，通常用于闪避攻击和跃过高段障碍。



三种武器状态：主角使用的武器是名为“G&R-M64-JPC DOLPHIN”的枪，“DOLPHIN”结合了枪和刀的特点，可以通过A键切换三种状态，以应付不同的敌人，如图。

1、跟踪锁定模式

此模式中威力和范围都最小，准星显示为蓝紫色。可通过单击方向键来切换锁定的目标，适合攻击灵活性高，但血量不多的敌人。锁定BOSS然后从容躲避攻击也是不错的主意！

2、手动散射模式

此模式为最常用的模式，威力和攻击范围都较锁定模式有太大的提高，准星显示为红色。由于准星需要额外的方向控制，所以对操作者的要求比较高，同时在角色移动时准星会有略微的偏移。操作熟练者可用此模式代替锁定模式，在最短时间内消灭敌人。适用于血量长或大面积出现的敌人。

3、近身模式

“DOLPHIN”在敌人近身时在手柄上会自动伸出激光刃，此模式在敌人近身时会自动使用（前提是你得松开攻击键），在距离的限制下，无论是范围和威力都是最大的。适用于快速移动到主角身边的敌人，其中和第二关BOSS近身格斗会让你热血沸腾！



加的效果。取得第一个为1000分，如果连续不断的取得可得到最多50000分一个。是创造得分记录玩家的最爱！



得分系统：

本游戏引入了射击HIT数和破坏完成度两个概念，积累的HIT数会在右边屏幕显示，完成关卡后，会有此关评价来得到相应的分数：

| | |
|-------|---------------------|
| Hit奖励 | 杀敌数 * 1000 |
| 时间奖励 | 剩余时间 * 1000 |
| 生命奖励 | 剩余生命（最大为100） * 1000 |

另：在每个关卡都会有个额外的射击奖励，在前面会出现摆成规则形状的Hit Bonus的圆，在限定时间内全部击中可以得到奖励，否则会消失。

攻略篇

因为版面关系，这里给大家放上一份简略攻略：

关卡0——Saki的梦

这关发生在梦里，由于是训练关，完全没有难度可言（就是想挂也挂不掉的那种）。这里大家可以先熟悉一下



基本操作，例如左右翻滚，近身拔刀，二段跳等技巧。打会钻地的蜈蚣可锁定它的头部，每消灭一个蜈蚣可拿到一个时间奖励。这里的昆虫非常密集，要想Perfect击破还是有一定难度的。

关卡1——逃离东京



这关的敌人主要是“Armed Volunteers”的士兵，如果直接击中其头部会有额外的得分奖励。其间Airan和Achi

物品系统：

游戏中只会出现三种物品：

1、绿色的心状宝物：在Easy模式可恢复30点HP，而Normal或Hard难度只能恢复20点生命。Hard难度会在完成Normal难度后在选单出现。



2、紫色的圈状宝物：因为游戏有时间概念，而完成关卡后的剩余时间直接关系到得分评价，每一个紫圈可加30秒的时间。



3、黄色钻石状宝物：可直接增加你的积分，并有累



会不断给你放得分宝物，全拿应该没什么难度，最后一个可以得50000分！途中的小BOSS “Armed

Volunteers”的飞行器，射击其机翼可有Bonus拿。

在准备上飞行器时，Kachua和它的宠物Radan出现，在和Radan战

斗时，玩家可以充分体会到光刃的爽快，劈一下头就去了1/5的血，如果Radan挡，可以用光



刃把它劈下深渊。

之后正式面对Kachua，在其抛士兵的阶段是无敌的。之后等她会直接攻击，在攻击时用光刃一下可解决。消灭



Kachua的人类状态后，Kachua会变成，而主角Saki也变身（高达？），移动速度同时大增，灵活运用

瞬移（方法同翻滚，移动中是无敌）可轻松躲避Kachua的攻击。消灭Kachua第一条血后，她会藏到血海的下面。用缩定模式锁定Kachua露出的头部，左右避开火柱。第三次变身的Kachua主要是六点激光攻击，灵活运用瞬移可轻松过关。

关卡2——Armed Volunteers的飞行舰队

这关空间感十足，绝对会让你大呼过瘾！

因为上关Saki的变异，这关开始你改为控制Airan。一开始的路上当然是破坏一切，路中的地雷最好全部消灭，这里的分数可不少，打不完可跳过去。消灭掉拦路的机器

人后，可以见到小BOSS——Leda。Leda是一个接受Bard血而变成小动物的女孩，虽然很可爱，但为了消



灭前进，只能辣手摧花了。Leda藏在圆形柱阵里面，必须先打烂周围的吸收器才能对其进行攻击（可以把吸收器打到Leda身上，破坏力非常大），期间小心Leda丢出的炸弹和光球。在第一次血条消失后，她会跳上柱子上面循环跑，此时必须在她接近时跳起用光刃斩。

一路杀将过去，之后Achi会被一变异生物抓走，此时进入高速追踪。首先锁定变异生物的头部，自己可以从容的避过深沟，并取得途中的宝物（这里建议大家不要急着消灭怪物救Achi，把一路上的得分宝物拿够才杀了它，奸啊！）。

通过气泡传送，终于见到了Armed Volunteers的首领Bard。Bard使用和我们一样的武器“DOLPHIN”，并会



挡格（不公平啊！），他在远处时用枪是无法对其造成伤害的（全部挡掉），当然他走开我们也不能闲着，把旁边跑来跑去的Leda优先击破。Bard近身后直接用光刃和他搏斗，不出几下就可以把他劈出窗口。

本游戏的重头戏终于开始，借助Achi的能力，你会和Achi坐上一块地板（床？）飞起来，单独对抗Armed Volunteers的飞行舰队。这里建议大家打开锁定模式，因为敌人数量众多，但都是比较容易击破的，主要是因为我们是在摇摆不定的空中！这里不需要什么技巧，你要做的是消灭所有可以射击的东西。游戏BT们会大呼过瘾，而稍微胆小的MM或有畏高症的玩家估计会有晕眩的感觉。这里需要提到一点的是：敌人军舰的导弹放射器发出的导弹，是可以光刃打回去的（也夸张了点吧？），这里不用担心自己打导弹的技巧不足，这至少比你打羽毛球容易。

消灭的差不多时，Bard率领的飞行中队出现（估计单Bard站在最COOL的飞机上面这一幕，已经可以迷倒万千少女了），不要犹豫，锁定Bard的飞机开枪（谁叫他那么COOL！），这里你将再次体会到左右翻滚的好处！

被击落的飞机把海上的军舰也撞烂了，这时Armed Volunteers的秘密武器——大型空中战舰出现。这里难度并不高，只要在闪避的同时，把战舰上的炮台消灭就可以了。这时变异后的Saki出现，而战舰也对Saki发射“Pole Star”。现在你唯一的任务就是在最快时间内打爆“Pole Star”，否则你会尝试到被Saki秒杀的厄梦。当Saki射击时，你可以站在“Pole Star”的后面挡子弹。这里给大家说一下快速打爆“Pole Star”的方法，在“Pole Star”还比较远时，可用锁定模式攻击。待其接近时改用散射模式，一定要把准星一直放在“Pole Star”上，否则肯定不够时间！在“Pole Star”近到身边时，Saki会开始使用致命一击，而玩家则要在致命一击发出前以最快的速度用光刃狂切“Pole Star”！（好在我们的模拟器有即时存档的功能，不行的话可以多试几次，秒杀几次也就习惯了）

为了唤回异变的Saki，Achi把Airan传送到了10年后的一列火车上，而旁边的女孩竟然是Saki和Airan的女儿，现在目标是去火车头找到Saki。这里的许多“Ruffians”直接用攻击是无法击倒的，必须把它们发射的子弹打回去。其中有一个车厢会掉下一堆黏状物体挡住去路，用子弹几乎不能伤到它，其实只要把它发出来的子弹打回到发射蓝光的那个口就可以快速消灭。到达车头见到Saki后进入下一关卡。

关卡三——地球的战斗

Achi终于露出了本来面目，她想以救济为名控制整个地球，我们当然不能让她得逞。Saki和Airan逃出Achi的魔掌后，来到了北海道的海滩上，现在可以再次控制我们的帅哥——Saki了。

沙滩上出现的“Ruffians”要多用光刃砍杀，其中在



沙滩探出头的“Ruffians”消灭可以得到加分宝物。对付有六只触角的的大型“Ruffians”，可以先把一边的

三只触角消灭（打爆触角有Hit Bonus的圆），然后用光刃狠砍它的头。

跟随Airan来到建筑物内，消灭小蜘蛛有加分宝物。第二个小型

BOSS大蜘蛛出现，只要锁定它然后站在一侧用二段跳跃过其蛛丝可轻松击破，之后尾随大蜘蛛



进入屋内，通过右翻滚可吃齐两个加血宝物。然后不停射击窗口的BOSS，身边的小蜘蛛可抽空用光刃杀掉，绿色



的蜘蛛一定要快速用枪射击，不然近身会自爆，把蜘蛛BOSS打出窗后会露出原形，并藏在房间左下角的垃圾桶

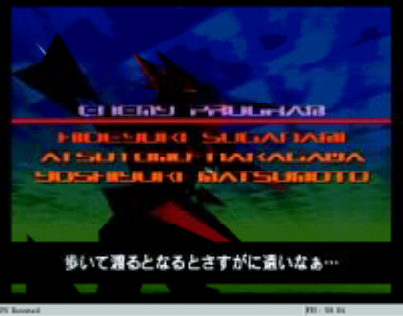
里，这个BOSS是所有BOSS中最好打的，只要锁定准星在它身上，把它喷出的东西全劈回去，十秒内可击破，不过要注意它喷出来的蓝电，闪避应该不是问题。

两人饱餐了一顿蜘蛛后（羡慕啊！），Airan会给Achi抓走，Saki则向“Ruffians”的母巢进发。这里是一个全新的横版关卡（有点类似魂斗罗），画面随着你的前进而移动。这里的时间非常紧缺，没有时间就意味着不断少血，所以这里最好不要贪分，否则很容易GAME OVER。途中一条喷火的大蜈蚣几乎不能击败，而且很费时间，还是逃跑好！这里有一定的难度，请珍惜每一秒时间和每一格血，实在不行？我们还有即时存档！呵呵



进入巢穴后，把能动和不能动的生物都消灭吧！（估计虐待狂们已经开始八神式狂笑了）这里需要注意的是，有个飞行的小BOSS，会向地下喷大型火柱，火柱是无法闪避的，而且伤血巨多，只有用光刃在二段跳后以最快速度砍掉它。走出“Ruffians”的巢穴，终于看到了Achi和她身后已经昏迷了的Airan。

现在相信大家也看清了Achi的真面目，她不但利用Saki和Airan来消灭抵抗势力，而且制造了生物变异的



混乱，借助“救济”的名义进而控制地球。现在因为阴谋被揭穿而决定消灭地球（确实是非常宏大的目标啊！）。现在Achi变身为地球的模样，对我们的地球进行攻击。我们的英雄——变身后的Saki，现在面对的Final Boss则是复制的地球。下面的血条是我们地球的，上面的则是Achi的。直接用枪攻击她是没用的，必须把她放出的陨石、流星等东东都打回去，具体我就不详细叙述了，大家亲身体会和地球作战的感觉吧。

战后的地球，已经满目荒凉。创伤必须靠人类自己去修复……

综合评价：

通过Treasure多年的制作动作射击游戏经验，游戏无论在系统和操作上都非常的完美。而此作也为即将进入垂暮之年的N64注入了新鲜血液。以作者的感觉来看，这款游戏更适合出现在街机上，当然，在家用机上发表街机类游戏一直是Treasure的拿手好戏，例如近期的“斑



鸠”。游戏画面已经把N64的潜力挖掘殆尽，虽然受限于机能，多边形数量有限，但人物却设计得非常具有特



色。游戏难度并不是很大，却让玩家体验到从所未有的爽快感。借助出色的原创剧情，游戏的气氛设计得恰到好处。游戏中特有的空间立体感，即使是现今许多的PC游戏也无法比拟，这在第二关的空战中有非常好的体现，（当第一次看到和舰队对战的画面，确实让对画面非常苛刻的我有惊艳的感觉！）而鲜明的人物性格以及全程语音



的搭配也为游戏锦上添花。游戏中的敌人更是设计得非常具有魄力，面对庞然大物，我们是恐惧还是激动？

整个游戏都在高速运动和射击中交替，配合枪林弹雨的场景，带给我们玩家无与伦比的爽快感。而背景音乐也配合得恰到好处，让沉浸其中的我们热血沸腾！说到游戏的缺点，除了因为键盘的限制而导致操作有点繁复，其他我暂时还没找到，就当是作者对此游戏过于偏爱好了。



在模拟方面，使用我们杂志光盘附带的Project64 1.5正式版，在默认配置上就可以运行完美。如果在过场动画中出现白屏，可以适当调低显示质量或按开始键跳过。在通关一次后，开始菜单中会增加选关栏和音乐欣赏栏。而在最高难度通关则可以出现TURBO栏，让游戏通过内部跳帧来增加游戏速度，以满足高级玩家的需求。

在Treasure勇于创新的精神下，为我们带来了如此经典的游戏。在这里，再次向为我们带来宝藏的Treasure致敬！



© 2000 Nintendo

Emulation started

FPS: 60.63

读编往来

微风:

1、到北京第一任务,把《鬼泣》打爆。经过6小时的奋斗,终于见到了Ending,虽然MM不是我喜欢的类型,但总体还是非常cool的。目前把《VF4》列入修炼计划,以揉搓龙二和Cotolo为目标,苦修中……



2、在我火车途中,CPS2的《XOR》和《Dragon Blaze》的图形Rom相继出现。我决定以错过大作为理由,狂玩半天后才继续写稿。

3、偶然看到老龙和Cotolo的再生侠原状模型,打劫计划酝酿中……

龙二

12月5日,在BT男Cotolo过生日的那天,风黑月高,BT男微风赶了27小时的火车,长途跋涉从珠海来到北京,加入到我们杂志的大家庭里来,为了永远记住这一天,龙二我特地给BT男微风留了一张巨COOL的片片,大家看看吧。



杂志终于改全彩了,这期真的在时间上很仓促,希望玩家能喜欢,另外也苦了红帽和GOUKI两人了,嗯。



Cotolo WE6FE 倒计时中

北京的空气比预想的要干燥得多,以至于在大西北锻炼过的在下也有点不适应,经常会感到口干舌燥。

尽管如此,在北京过的第一个

生日还是算不错,一群新结交的朋友已经让我从那一成不变的球迷狂欢的形式中走了出来。

MAME 0.62的横空出世老实说对我影响不是很大,因为MAME对于我的最大用处好像就是可以在家中玩到《成龙踢馆》……

《实况足球6》的最终改进版马上就要面世了,这无疑是一个令亿万球迷兼游戏迷激动的时刻。话说回来,模拟器在我们那群人的观念中,似乎是应该被做成模拟真实足球比赛的类型,比方说做成健身器那样,玩家可以在上面做出任何实际比赛中的动作,然后映射到游戏中……

Xingji Labs

山谷中,景色如画。松林碧翠,霜枫似火。抬眼长望,但见群山环绕,山峦层叠,似无尽处。

时近正午。阳光和煦却无风。一两声鸟鸣益衬出谷中静寂。

XJL倚松而坐,享受着带泥土草根清香的空气,任阳光拂面,闭目养神,舒缓因彻夜工作而疲惫的身心,渐入物我两忘之佳境。良久,忽觉有异。

遂睁眼,见远方谷中深处一白衣女子手持一物,缓缓行来,身姿窈窕,步态婀娜。待走近,方看清此女子双十左右芳龄,容颜极清丽,一双美目透出无尽慧质。唯不可思议处,女子纤手中握一杂志——《模拟与游戏》。

在如此清幽山谷遇见如此清秀女子,XJL甚觉诧异,不觉细细打量女子,却不想恰与这女子四目相对,刹那间只觉胸口热血翻腾,耳畔嗡嗡作响,心跳急剧加速,几欲晕厥,大惊,便不敢再望那女子,遂垂首闭目,急收心意,口中默念“模拟、模拟……”

待女子稍走远,方敢抬眼,那女子正缓步行往远去。忽一阵山风袭来,只见那女子长发飞舞,衣袖飘拂,姿态极美,仿似天人。眼望女子渐远去,XJL深感失落,不免唏嘘嗟叹。正感伤间,忽见那女子停步回首,一双妙目如烟似雾凝望XJL,娇容似喜非喜,似嗔非嗔,XJL大奇,但见女子朱唇轻启,莺声道:“你是XJL吗?”……



GOUKI:



经过连续十几个日夜的赶工，这期杂志改全彩的浩大工程终于圆满完成。其中的艰辛一言难尽，总而言之，编辑部的全体成员，都在为了能为读者奉上一份全新的感受与冲击而努力着。全彩不仅仅是简单的视觉感受方面的改进，更需要我们在内容的编排选择和制作方面加以配合，因此相信所有一直以来支持我们杂志的读者都会从其中感受到我们所投入的精力和汗水。

不过说起来，全彩是我们第一次的尝试，可以说各方面都没有什么经验，不足和疏漏之处仍然是再所难免的缺陷，不过有了读者的支持，我们自然会让它更加成熟完善，回报我们杂志所有读者的热心和热情。

就说这些了，最后是广告：本期的《恶魔城——月下夜想曲》的Hardcore攻略（上），是我呕心沥血的作品，希望每位月下的玩家都能认真阅读它……相信不会令人失望的吧。如果您觉得它不错，那么就向身边的朋友，或者其它的月下玩家推荐一下它好了。下期更有更加“超Hardcore”的究极出城与bug攻略，敬请关注。

《模拟与游戏》重要声明

近日，在国内期刊市场上出现了与本站前出版物同名的杂志（光盘+手册形式），该刊以《模拟地带—Emu Zone》为名，标题、刊头设计等均与本站前出版物相同，内容方面，包括栏目名称，页眉样式等亦雷同于本站以前的同名出版物。而其中有直接抄袭自本站网站首页更新内容，以及未经授权许可转载自本站合作站点的技术文章，更有直接抄袭自本站前同名出版物的内容，性质恶劣。直接造成对本网站及其授权制作出版刊物的不良影响。

本站特此声明如下：本站已停止使用《模拟地带》刊名授权制作和出版任何刊物！目前唯一由本站授权制作出版的刊物为《模拟与游戏》，其它任何使用“模拟地带”、“Emu-Zone”等字样的出版物均与本站无任何直接关联。本站不为其承担任何责任，亦不对读者购买该类刊物造成的任何后果负责！也请支持www.emu-zone.net网站的用户认清真伪，支持我们的正式授权出版刊物《模拟与游戏》。

请广大读者不要针对该刊物或其它类似出版物的任何印刷、光盘、文章内容以及其它相关方面的问题而向www.emu-zone.net网站方面或《模拟与游戏》杂志提出诉求或置疑！读者因此受到的任何相关损失，本站亦不负任何责任。

本月ROM

——拳皇 2000 黄金版

——本月 GBA 全套游戏

——ROMS

——所有游戏插图

——本月 CPS2 全套

——魔法人作站

——战斗回路

——Olmahoo

——SEGA MODEL2 电脑战机

本月模拟器

——街机

——NEOGEO

——SFC 超任

——FC 红白机

——GBA

——N64

——PS

——必备工具

汉化游戏

——原声大碟

——时空之轮原音大碟

文章专区

——龙与地下城专题

——DC 掌机模拟之 GB 篇

——次大陆的探索 —— PDA 模拟

——MUGEN 经典人物大串烧

——PS 游戏汉化第二讲

——PS 模拟器与显卡关系的深入探讨

——MAME 本期推荐

——战斗野人

——恐龙岛

——战斧 2 代

——罪与罚 64

——私立正义学院